— LATERZA **SOLARIS**

Santoni.indd 1 13/02/17 16:58

Volumi pubblicati:

Federico Bertoni
Universitaly.
La cultura in scatola

Giorgio Falco
Sottofondo italiano

Daniele Giglioli
Stato di minorità

Guido Mazzoni
I destini generali

Paolo Nori
Le parole senza le cose

Vanni Santoni
Muro di casse

Santoni.indd 2 13/02/17 16:58

VANNI SANTONI

LA STANZA PROFONDA

EDITORI LATERZA

Santoni.indd 3 13/02/17 16:58

© 2017, Vanni Santoni

© 2017, Gius. Laterza & Figli,
per la lingua italiana

www.laterza.it

Pubblicato in accordo
con Piergiorgio Nicolazzini
Literary Agency (PNLA)

Prima edizione marzo 2017

Edizione
1 2 3 4 5 6

Anno
2017 2018 2019 2020 2021 2022

Proprietà letteraria riservata
Gius. Laterza & Figli Spa, Bari-Roma

Questo libro è stampato
su carta amica delle foreste

Stampato da
SEDIT – Bari (Italy)
per conto della
Gius. Laterza & Figli Spa,
nella collana *i Robinson/Letture*,
serie *Solaris*
ISBN 978-88-581-2737-7

LA STANZA PROFONDA

Santoni.indd 1 13/02/17 16:58

Santoni.indd 2 13/02/17 16:58

Se smettessi di compiere le azioni prescritte,
questi mondi perirebbero.

Kṛṣṇa

Santoni.indd 3 13/02/17 16:58

Santoni.indd 4 13/02/17 16:58

Se ne sono andati, alla fine. Hanno scelto la campagna che sempre li chiamava al fine settimana. Hanno venduto tutto, a parte la casa davanti alla quale sei adesso, la cui chiave stai girando nella toppa, e si sono comprati il casolare di cui parlavano sempre. Sei stato a trovarli questa mattina. Hai preso la macchina, ferma davanti alla vecchia casa, e hai guidato attraverso mezza valle, superando borghi e capannoni, pievi e cimiteri e balze, tra cittadine sempre più disadorne e una vegetazione dal vigore che non ricordavi; sei passato davanti all'unico luogo che ancora attira gente in queste terre, che ancora alla sua gente dà lavoro, quel The Mall sede, officina e outlet di Prada, e hai continuato poi su, oltre le colline aspre intorno e fino a quelle dolci e gravide di vino in cui sono andati ad abitare. Gli abbracci consueti, il giro per il giardino, che è grande e senza recinto e ha anche una sua vigna, e il frutteto. Visto che roba? Qua metteremo i susini. Là, invece, c'è il noce... Sai che Vinicio ci ha portato le allodole... Qua è tutto come una volta... *Hey Tod!*

Tod?

Il nostro vicino. È simpatico, viene dal Massachusetts...

Camminate fino al cespuglio di uva spina. Senti che buona... Abbiamo piantato anche la mentuccia, e poi vogliamo fare anche le mandorle, come nell'albero che avevamo una volta... Sei stato a casa vecchia, no?

Certo, per prendere la macchina...

Vero. Che pensi di farci?

Con la macchina?

Santoni.indd 5 13/02/17 16:58

Con la casa.

Io?

Be', è tua ora.

Credevo me l'aveste assegnata solo per le tasse.

Magari vuoi metterla in affitto, oppure proprio andarci a stare. Risparmieresti.

Rimettermi a fare il pendolare? Mmm...

Non sapevi cosa pensare lì, e non sapevi cosa pensare mentre rientravi, e si faceva sera, e attraversavi a ritroso quella provincia che, una volta presa distanza sufficiente dal verde scuro dei cipressi, da quello più chiaro delle vigne, dalla curva delle colline, perdeva carattere locale per divenire buona approssimazione regionale, nazionale, se non, nei legami tra piccoli e medi centri, nel rapporto tra popolazione e territorio, tra spazio e tempo e vita e storia, di una bella fetta di continente; una mappa che, foste stati in un gioco di ruolo (in un wargame no: in un wargame ci sarebbe passata truce la Linea Gotica), si sarebbe riassunta in tre, quattro puntini per i paesi, due quadratini per i capoluoghi, una linea per il fiume da cui nasce la valle e magari un paio di triangoli per la torre e il castello che ne abbadano le campagne, semplici ruderi che in un gioco avrebbero avuto ben altro rilievo, sedi di guarnigioni se non di maghi, veridiche Isengard della valle sull'Arno, vigili nel giorno che ormai cede al crepuscolo...

Giri la chiave, la casa ti appare serena e plumbea allo stesso tempo. La casa dell'infanzia, ma prima la casa dei tuoi genitori, e dei nonni. Anche quella cameretta, intatta rispetto all'adolescenza e al suo prolungarsi, può davvero dirsi tua? Di pelli ne hai lasciate, per strada: ora è la camera di qualcuno con cui hai una confidenza imbarazzata, che quasi vorresti minore. C'è solo un posto, qui, che ti appartiene ancora.

Scendi. Due giri di scale. La stanza è sottoterra. Ha tre finestrelle, ma tutte hanno gli avvolgibili tirati. Solo l'ultima imposta, per via dello sfasamento di due liste, lascia entrare un ago chiaro, sufficiente a suggerire l'esistenza del mondo fuori, ma niente di più. A tastoni accendi la luce. La stanza compare

Santoni.indd 6 13/02/17 16:58

alla vista. Era un garage, una volta: quando eri piccolo, tuo padre portava la macchina buona fin dentro, mentre quella di tua madre la ficcava nel cortiletto davanti al portone. Riuscire a portare le auto dentro senza raschiare la fiancata era prova di abilità e maturità, ma quando cominciasti a farlo davvero avevate già preso a mettere quella di tuo padre in cortile e quella di tua madre nella rampa. Poi entrambe in rampa. Poi entrambe fuori. Non erano più così pregiate, e gli anni ottanta, anni di eroina e cascami di lotta armata e rapine (nell'83 si fotterono la Mini della mamma e ce ne fecero una alle Poste; la ritrovaste tre paesi più in là, il tuo mitra giocattolo, sul sedile dietro, spaccato a mezzo), erano finiti. La stanza diventò un misto fra deposito e laboratorio, garage solo per le bici, ecco lì a impolverarsi la tua mountain bike di carbonio... Sempre così: ti buttavi su qualcosa, diventavi bravino, compravi l'equipaggiamento serio, ti passava la voglia. Là c'è anche la Burton, la dovresti vendere, una tavola come quella due lire le vale... Lo skate... Le bombolette per i graffiti... La muta da sub... La scatola da scarpe con dentro i mazzi di *Magic*... Da qualche parte ci sarà pure quella con le scarpette per il free climbing... In quella là di legno, in mezzo agli scatoloni con i tuoi vecchi giocattoli, c'è la scacchiera coi pezzi Dubrovnik di acero e noce... Imparavi, crescevi, acquistavi, smollavi. Di tante passioni, hobby, passatempi, solo uno è rimasto, negli anni, facendoti accumulare manuali, mappe, moduli – eccone i segni, ovunque intorno. Alcuni ovvi, come il barattolo pieno di matite o i dadi raccolti a decine in un'insalatiera (c'è pure un pacchetto di Chesterfield, deve averlo dimenticato il Paride chissà quanto tempo fa); altri incomprensibili, come i "cartelli" affissi alle pareti, fogli con scritte cubitali e farneticanti: PORTATE FUORI IL CADAVERE PEZZENTE; VI MANDEREMO DAL DAIMYO DEL LOTO! MA... COL PERMESSINO?; GIOVANNI PAOLOZZO; LA... COMPLETA VERITÀ?;... Nient'altro che ipse dixit, le frasi più memorabili pronunciate da qualcuno durante il gioco ed eternizzate, ma quanto può essere incomunicabile tale patrimonio volatile di ricordi?

Santoni.indd 7 13/02/17 16:58

Le mappe, almeno, hanno un significato *per se*. Disegnate su cartoncino, più grandi e pesanti dei cartelli, dopo un po' si staccavano dal muro, e infatti ne sono rimaste solo tre. Quella di *Secoli bui*, un'annata in stile Brancaleone: vi scorgi le Grotte dello Sgomento e le Langhe della Miseria, il lago Calisco e quello Vetulo, la Cripta di San Rovo e la Foresta di Perdivia, e ancora castelli e villaggi che paiono la trasfigurazione, vivida, vitale, delle vostre frazioni tutte intorno, Pernaia, Grovine, Sant'Ermo come Meleto, San Gusmè, Piantravigne... Accanto, la carta del *Mondo delle fiabe*, un'ambientazione tra Wonderland, Oz e i fratelli Grimm... Il fantasy chiede la mappa più degli altri generi, ogni anno alternavate con la fantascienza ma la città del futuro è troppo enorme per essere mappata, e il mondo, fatto di collegamenti aerei e AV, non ha più ragione di essere descritto così (cosa c'è, del resto, tra Night City e Nuova Salem? Sterpaglie, viadotti, discariche, al massimo un rave...), e ancor meno avrebbe senso per una galassia: la realtà, quando ti sposti in astronave, è ciò che sta tra un balzo warp e l'altro... Anche la terza mappa, infatti, è fantasy. Una delle più strutturate, per la vostra più grande e lunga campagna: un mondo piatto, a due facce, circondato e definito da un Oroboros, denso di tutti i riferimenti mitici ed esoterici che avevi da spendere. Ecco il Jotunheim e l'Æsir, il palazzo di Solimano il Magnifico e la ziggurat del Serpente Piumato; ecco l'Irmingsul e il Ponte Arcobaleno (questo viene da *Topolino e la Spada di Ghiaccio*, però) e ancora Agarthi, Thule, l'Abbazia di Thélema, e, in mezzo al lago centrale, l'Isola Tabù. Potranno mai i personaggi non andare all'Isola Tabù?

Giri per il mondo, hai la mappa del mondo. Entri in una città, un quadratino nero sulla mappa del mondo, ed ecco da lì aprirsi una mappa della città. Fai uno scontro in una taverna, e subito si disegna la mappa di quello stanzone, tavoli e sedie e banco, per permettere posizionamenti e spostamenti tattici. Qualunque quadratino bianco, qualunque dungeon, è sempre pronto a dipanarsi in dedalo, in formicaio di mostri e trappole, cunicoli oscuri e sale mirabolanti. Se la parola crea

Santoni.indd 8 13/02/17 16:58

il mondo, la mappa circoscrive il possibile, l'area specifica delle vertigini: ogni bosco può nascondere una strega, ogni villaggio adoratori del demonio, ogni pozzo, grotta o tomba un dungeon, ma non vi saranno streghe fuor dai boschi, sette là dove non ci sono villaggi, dungeon sulla terra sgombra e compatta...

Ogni volta, prima che il gioco cominciasse, riordinavi il tavolo e mettevi in mezzo la mappa, come a ricordare che il mondo era quello e aspettava di essere vissuto. Era bello, il momento in cui attendevi l'arrivo dei giocatori. Un momento ripetutosi infinite volte e però eccitante quanto le fasi più vivide del gioco stesso, forse perché atteso per tutta l'infanzia e l'adolescenza, quando desideravi un gruppo per giocare e non lo avevi: i ragazzi che entrano uno dopo l'altro, si assestano nelle posizioni consuete e chiacchierate di questioni di gioco, mentre aspettate che arrivino tutti per cominciare. Anche perché, di che altro potevate parlare? Gli unici con cui avevi fatto qualcosa fuori da quella stanza, negli ultimi dieci, quindici anni, erano il Silli e il Paride. Ma poi arrivava il Bollo con una cassa di birre, Andre con un enorme cartoccio di porchetta, e allora si stappava e si faceva il punto... Come ridevate della possibile presenza, nelle stanze dei fondi, del fantasma di tuo nonno, così, qui, se tutto non si vaporizzerà fino a perdere di senso, potrebbero intravvedersi certe ombre. Eccole, anzi, già adesso: perché appena il tempo del gioco si è interrotto, gli anni in cui avete giocato sono piombati, tutti assieme, qua sotto, facendone un luogo abbandonato. Ecco l'ombra di Tiziano, che fa capolino dalla porta che collega la stanza al resto dei fondi e chiede se sono già arrivati tutti; quella di Leia, che sbuca dalla botola (la botola!) e vi invita a scendere, a portare schede e dadi; l'ombra tua, in piedi, che descrivi una scena o fai parlare un comprimario; quella del Bollo che appunta ancora un'altra matita e sorride a mezza bocca all'ennesima tua decisione a suo vedere sbagliata o crudele, e dietro di lui, in coorte, i suoi personaggi: l'alchimista Avicelso con la faccia e il cappello di chi conosce

Santoni.indd 9 13/02/17 16:58

la superiorità dell'Ars Magna; i capelli lunghi e le cicatrici del wrestler Ultimate Macho, che nel mondo postnucleare uccide col supplex o con la motosega; l'elementalista Nad'ja con gli spiriti del fuoco che le ballano intorno...; l'ombra, ancora, del Paride, gli occhi neri di puro intelletto che capiscono le cose prima ancora di chi le sta inventando (quante volte, nel gioco, avevi seguito una sua intuizione per trovare lo sviluppo della storia?), la luce dei suoi personaggi – Sanjuro, McMartigan, Migliaccio da Montefalda, simulacri progettati per l'eccellenza; ecco il Silli che si alza, recita, si rabbuia e di nuovo ride; Andre che agita i dadi tra le mani prima di sferrare un attacco, allora, 4d6 di Spadone dell'Abisso, più 50% di carica sono altri due, più 1d6 di fendente, più 1d6 di assalto, +3 di bonus al danno, +8 di forza...; Leia che arriva e prima ancora di togliersi il cappotto e la sciarpa sta già contestando qualche decisione presa dal gruppo in sua assenza, e poi tutti gli altri, ombre più lievi, il Mella che entra tutto arruffato e chiede se qualcuno ha portato da fumare, Loriano che allo scagliarsi del suo barbaro sul drago antico si alza in piedi, lancia il dado urlando UATARI! e azzecca un fallimento critico, gli zefiri ormai quasi invisibili dei passaggi del Donda, di Parvati col fidanzato, dell'Allori e Greta e Charline, di Beppe, del Sasso "vengo solo per provare", di Florian, di Erme detto il Baronetto...

In quella, bussano. Due cazzotti, più che due colpi di nocche, sul portone.

Santoni.indd 10 13/02/17 16:58

Guardi il cellulare, in effetti sono già le quattro del pomeriggio. Apri.

Oi master.

Ciao Bollo, dici, poi ti blocchi. Accanto a lui, al vecchio Bollo che entra a colpo sicuro, lui stesso di nuovo e subito parte della stanza, un bambino. Tiene il cellulare a due mani, in orizzontale, di certo per un videogame. Capelli rossi, otto o nove anni. Davvero non sai nulla del Bollo *da tutto questo tempo*?

Ma...

Cosa c'è?

Chi è questo marmocchio?

Marmocchio sarai tu, dice il bambino senza staccarsi dal gioco.

Ah, allora ascolti, piccoletto. Credevo fossi tutto preso...

Presentati, su, dice il Bollo spingendolo in avanti.

Elia, dice senza staccare gli occhi dal telefono.

Ciao, Elia... Dici, e cerchi di nuovo lo sguardo del Bollo.

È il figlio della mia compagna. Ho pensato che magari c'avevi qualcosa che poteva piacere pure a lui...

Non sapevo che Laura...

Macché Laura. Con lei non stiamo più insieme da due anni.

Uh, scusa.

Mia mamma si chiama Erika, dice il bambino, e lo guardi seguire il Bollo fino agli scaffali senza smettere di giocare.

Dunque, vediamo cosa c'hai, dice il Bollo, *Inkognito* e *Hero Quest*, sì me li ricordavo... *Axis & Allies...* Buono, ci sono tutti i pezzi?

Ci avrò giocato due volte.

Bene, bene.

Lì nello scatolone in alto ci sono anche i giocattoli. Sai, Transformers, G.I. Joe...

Vediamo... Uhm, sparsi così ci faccio poco, i collezionisti vogliono il kit completo, accessori e tutto, altrimenti nisba.

Santoni.indd 11 13/02/17 16:58

Magari però questi piacciono a te, eh Elia? Dice, e tira fuori due Transformers dalla cassa.

Quello stacca per un attimo gli occhi dal telefono e tira uno sguardo ai due robot:

Non sono così piccolo.

Forse hai ragione, dice il Bollo. Poi si volge a te: Exogini niente? Quelli sono buoni. I rari vanno via anche a cento euro. Comunque prendo tutto, conosco uno che magari per il blocco mi fa un prezzaccio...

Lo guardi mentre rovista tra gli scatoloni. Il Bollo, uno di quelli che non si è mai perso una giocata. Pure con la febbre, veniva. Eppure, sapresti dire chi è, ora, quest'uomo al di fuori del ruolo che ancora conserva qui dentro? Ti torna alla mente un momento, uno degli ultimi col gruppo al completo: era in corso uno scontro importante, toccava a te far muovere i nemici ma ti bloccasti, pensando a un capogiro.

Che c'hai? Subito Andre.

Ma niente, scusa... Dicevo, allora, due dei tiratori si spostano verso l'altura...

Parlavi, scollegato da quanto dicevi, dalle opzioni tattiche sulla mappa della battaglia, parlavi e li guardavi, tutti quanti assieme, attorno al tavolo, Bollo, Tiziano, Andre, Leia, Paride, Silli, e ti chiedevi, di fronte a quelle facce ridacchianti, ammiccanti, parlanti, facce amiche eppure ti chiedevi, ma questi, questi, chi sono? E ora guardi il Bollo, venuto lì, chiamato da te per prendersi i tuoi vecchi giochi da tavolo e i tuoi vecchi giocattoli, e quella sensazione si è ben fatta permanente.

Ah, il Diaclone, ottimo! Questo va via in un attimo...

Da sempre, lui che è nel giro dei fissati, li aveva notati e puntava a venderli, metà a me metà a te, diceva, e solo ora ti sei deciso a dirgli di passare. Lo guardi rovistare nelle confezioni, controllare che i pezzi ci siano tutti, col bambino che ogni tanto lancia un'occhiata, come a controllare che non appaia, sai mai, qualcosa d'interessante tra quei vecchi balocchi pronti a trasformarsi in *collectibles*.

Santoni.indd 12 13/02/17 16:58

Dire che eravate la generazione figlia del benessere è fin banale: c'era di più, in tutti quei giocattoli, negli infiniti cartoni animati delle TV locali che comprimevano nel pugno di stagioni della vostra infanzia venti, trent'anni dell'intera produzione del Giappone, shōjo, shōnen, seinen, spokon, tutto dentro, cartoni di calcio, di wrestling, di golf, di pesca, feuilleton strappacuore, crocerossine, maghette, ragazzine cyborg, robot giganti, pirati spaziali, treni spaziali (gatti spaziali...); per ogni samurai un ninja, e ancora cow-boy, naufraghi, la Rivoluzione francese e la Torino dell'800, alle sedici Garrone e alle diciassette Devilman, ragazzi-demone, ragazzi telecinetici, ragazzi che si trasformano in ragazza, surreale, fantastico, post-nucleare, post-nucleare con arti marziali... Vivevate in quel mondo di sfondamenti, anche nei giocattoli: il Medioevo del Lego e quello sballato del Playmobil, il militarismo reaganiano dei GI-Joe e quello residuale degli Atlantic, e poi i Masters of the Universe, i Mask, le Miami e Los Angeles di Barbie che sbirciavate alle sorelline, imparentate con le giungle dal vago sentore omoerotico di Big Jim e dei suoi compari... Foste i primi ad accumulare immaginari. Anche nel passo successivo, dal giocattolo al gioco: il militarismo di *Risiko!*, il capitalismo di *Monopoli* e il nozionismo di *Trivial Pursuit*, la casa degli orrori di *Brivido*, i "misteri cinesi" di *Dragon*, i cliché giallistici di *Cluedo* e quelli avventurosi dell'*Isola di Fuoco*, fino a cose più raffinate come la Venezia di *Inkognito* e il fantasy di *Talisman* o *Hero Quest*... Un'esplosione che attendeva ancora un salto di grandezza di scala con la prima maturità dei videogiochi (vogliamo dire *Monkey Island*? Vogliamo dire *Civilization*? *Syndicate*? *Command & Conquer*? *Doom*? Vogliamo dire *Ultima*? *Ultima Online*?). In un simile contesto, il gioco di ruolo sarebbe poi giunto come il salto di paradigma definitivo: fatteli da solo, gli immaginari; fatteli come vuoi, fatteli con chi vuoi, fattene infiniti.

Mentre il Bollo controlla i pezzi di un altro gioco, qualcosa cattura l'attenzione di Elia. I dadi a venti facce, colorati e luccicanti nell'insalatiera. Ha poggiato il telefono sul tavolo e

Santoni.indd 13 13/02/17 16:58

si allunga per prenderne uno. Nel farlo, urta il barattolo. Un mucchio di matite si sparpaglia a terra.

Soliti modini, eh? Dice il Bollo al bimbo, che lo ignora: tiene in mano il dado a venti facce che è riuscito ad agguantare, incantato dalla sua forma a icosaedro, dalla sua trasparenza verde, piena di brillantini. Tu, intanto, raccogli i lapis. Ecco uno Staedtler giallo e nero, con la punta più stretta e lunga del normale. Affilatura a coltello, a piccolissimi tocchi:

Questo è passato dalle tue mani, eh Bollo?

Sicuro. E questo, dice raccogliendo un Fila rosa e indicando le masticature sulla coda, da quelle di Andre.

Raccogliete gli altri, in ognuno un frammento della vostra storia, i 3F a coda blu amati dal Paride, i lapis Ikea che portò il Silli nel periodo in cui stava mettendo su casa, uno bianco marcato "Borgo Paraelios" arrivato dai posti dove Leia teneva i suoi corsi, i Viarco Desenho che portò Tiziano da Lisbona...

Ah guarda, ce n'è pure uno di Prada, dice il Bollo.

L'avrai portato tu.

A noi mica ce li danno. Viene da Andre...

Diciotto! Dice Elia dopo aver lanciato il dado. Come mai hai tutti questi dadi?

Ti scambi uno sguardo col Bollo. Sorridete.

Faresti meglio a non tenerlo in mano, dice al bambino, quello è il dado Veleno, sai? Una volta uccise Andre con un tiro salvezza fallito.

Chi è Andre?

Un nostro amico...

È morto?

Eh sai quante volte è morto quello... Giocava come un kamikaze...

Tieni, usa questo, dici facendo l'occhiolino al Bollo, e dall'insalatiera ne peschi uno rosso.

Se ti vedesse il Paride...

Chi è il Paride? Chiede Elia.

Un altro nostro amico.

Santoni.indd 14 13/02/17 16:58

È morto pure lui?

Il Bollo ti guarda quasi allarmato. Allora dici:

Quello era il suo dado preferito, non permetteva a nessuno di toccarlo.

Il dado Fortunello, dice il Bollo. Questo invece, dice prendendone uno giallo, è il dado Cantiere...

Ma che gioco è, chiede Elia.

Guarda, qui c'è il dado Maradona, dici, e intanto ne cerchi altri familiari nel mucchio. Nelle ammaccature di quei noccioli di plastica colorata, nell'avvenuto scolorimento di un numero, puoi ancora leggere la storia di scelte e speranze e destini, il groviglio e il suo distendersi... Essendo il "d20" quello con cui si regolano la maggior parte delle faccende, al punto di essere diventato il simbolo stesso dei giochi di ruolo, è il più rappresentato anche nel lago di poliedri che emerge dall'insalatiera, eccone di bianchi e di neri, di rosa e azzurri e viola trasparenti, brillantinati, marmorizzati, in un panorama alla Savinio, e poi i d6, i d10 e anche qualche d4, d8 e d12, e altri inusuali o scherzosi comprati negli anni dai ragazzi, quelli in cinese presi dal Silli in viaggio di nozze, l'inutile d30, il d6 a slot machine comprato da Andre a Lucca Comics...

Che gioco è, chiede ancora Elia.

Eh, è un gioco di ruolo, dici.

Anch'io li faccio.

Veramente? Dici, e guardi il Bollo.

Ma che, gli dai retta?

Invece è vero! Ho anche *Final Fantasy XV*!

Ah, intendi al computer...

Alla *console.*

Vabbe', è uguale...

Perché, voi come giocavate?

Noi? Con dadi e mappe.

E schede, dice il Bollo, e manuali.

Manuali?

Per le regole, per gli incantesimi...

Santoni.indd 15 13/02/17 16:58

Ma come funziona? Me lo spieghi?

Sei troppo piccolo...

Vabbe', dici tu, se gioca a *Final Fantasy XV* può capire anche le regole di un gioco di ruolo...

Ok, dove sta quella roba che faceste quando successe quel casino con Loriano?, dice il Bollo, e attraversa la stanza fino alla porta che la separa dal resto dei fondi. Eccolo, e indica un foglio ingiallito, stampato ad aghi, appeso lì accanto. Posso staccarlo un attimo?

Fai quello che vuoi...

Lo guardi recitare da quel vecchio foglio:

— **giòco di ruòlo:** attività ludica in cui i partecipanti, sotto la guida di un capogioco (*master*), assumono ruoli di personaggi in situazioni o mondi immaginari o simulati (battaglie storiche, ambientazioni fantastiche), seguendo un sistema definito di regole che lasciano però ampio spazio all'iniziativa personale e all'intelligenza tattica. (Treccani)

— Un GdR è un gioco basato sull'interazione orale in cui i partecipanti assumono il ruolo di personaggi in un'ambientazione finzionale sotto la guida di un giocatore con funzioni di narratore, detto dungeon master. Di solito, i personaggi sono creati dai giocatori distribuendo punti tra varie caratteristiche fisiche e psicologiche, e varie abilità pratiche e teoriche, mentre le azioni vengono risolte confrontando il risultato di un dado con la caratteristica e/o l'abilità attinente. In ogni sessione i personaggi accumulano esperienza e possono così incrementare il proprio "livello" o le proprie abilità. (Leia & Paride)

— Ti spiego. Se Risiko fosse un gioco di ruolo, potresti fare un golpe in Kamchatka. Se Monopoli fosse un gioco di ruolo, potresti startene in una Jacuzzi in Parco della Vittoria invece di correre per il tabellone come uno scemo. Se lo fosse

Santoni.indd 16 13/02/17 16:58

Cluedo, potresti estorcere una confessione al professor Plum pestandolo col candelabro. Se non ti pesta lui: vediamo il tiro d'iniziativa... (Silli)

— Faccio prima a dirti cosa non è. Non è una roba al computer, non è una roba di soldatini, non è una roba di carte, non è una roba in cui ti vesti da elfo. (Tiziano)

Capito? Sorride il Bollo. Ma Elia lo guarda stranito.

Forse faresti meglio a mostrargli una scheda personaggio.

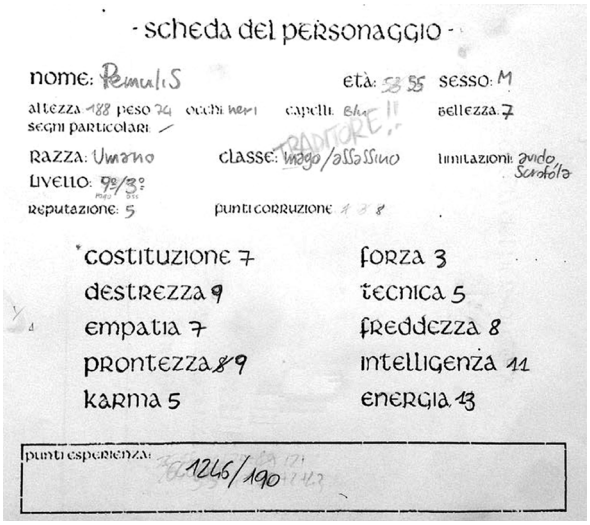
Dove sono, qui sotto?, dice il Bollo indicando la sedia bianca con la seduta apribile: il vostro cimitero.

Annuisci. Lui apre e tira fuori la prima:

"Nome: Pemulis, classe: mago-assassino, livello: 9°/3°"... questo di chi sarà stato?

Mah, con un nome così... Del Silli, vedrai. O di Leia.

Nah, vedi, gli avevamo scritto "traditore" a spregio, fosse stato di Leia avremmo scritto "traditrice", ride il Bollo. Vediamo... Costituzione 7, Forza 3...


- scheda del personaggio -

nome: Pemulis età: 53 55 sesso: M

altezza 188 peso 74 occhi neri capelli blu bellezza 7

segni particolari /

razza: Umano classe: mago/assassino limitazioni: guido Scudetto

livello: 9°/3°

reputazione: 5 punti corruzione 1 3 8

costituzione 7	forza 3
destrezza 9	tecnica 5
empatia 7	freddezza 8
prontezza 8 9	intelligenza 11
karma 5	energia 13

punti esperienza: 1246/190

Santoni.indd 17 13/02/17 16:58

Ascolti il Bollo leggere quella filza di caratteristiche, mentre Elia si è già rimesso a tirar dadi. A chi parlano, oggi, quei numeri? A voi due, al Silli che questo Pemulis giocava... Forse qualcuno del gruppo ricorda un'impresa o un misfatto di costui, o anche solo un tiro di dado più fortunato degli altri. Eppure quelle cancellature, quei numeri più volte riaggiornati, quelle caratteristiche molto alte (nel vostro sistema si andava da 1 a 10, un uomo comune aveva 4 o 5 a tutto, e già l'11 era sovrumano), per non parlare della quantità di "punti esperienza" a fondo scheda o dell'età stessa del personaggio, parlano di una vita di avventure, di un'esistenza spesa tra cripte e accademie, intrighi e battaglie, di una pelle rischiata chissà quante volte. Chi può riconoscere ora i segni, la loro collocazione, il sistema stesso in cui creavano senso? Quei dati non dicono più di quanto una vecchia foto trovata in un baule dica su chi c'è raffigurato... Pemulis il mago-assassino potrebbe essere, ormai, il personaggio di chiunque, le sue avventure potrebbero essere state gloriose o ignobili, nessuno lo saprà, *Nessuno, nemmeno tu, ricorderai se eravamo uomini buoni o cattivi, perché abbiamo combattuto, o perché siamo morti...*

Guardi Elia, lì che lancia dadi sul tavolo mentre il Bollo scartabella altre schede.

Ne vuoi qualcuno? Dici d'un tratto.

Sì!

Prendi tutti quelli che vuoi.

Ma non mi hai spiegato come si usano.

Tu prendine almeno uno a venti facce, uno a dieci e uno a sei, anzi aspetta che ti trovo anche quelli a quattro, a otto e a dodici...

Mica li usavamo. Perché glieli vuoi dare?, chiede il Bollo.

Perché per giocare a *Dungeons & Dragons*, dici mentre ti alzi per cercarne i manuali sullo scaffale, servono anche quelli.

Dovrebbero essere qui... Aspetta... Eccoli! Soffi la polvere dai due manuali base di *D&D* e li porgi a Elia.

Sono per me?

Santoni.indd 18 13/02/17 16:58

Se vuoi sapere come usare i dadi, devi prima leggere i manuali.

Tss..., sbuffa il Bollo, meno male avevi detto che i giochi di ruolo non volevi venderli.

Infatti glieli regalo.

Non li leggerà mai...

Invece sì! Sbotta Elia, e si mette a sfogliare il *Manuale del Dungeon Master.*

Da qualche parte ho anche la scatola...

Potevi darli a me, te li piazzavo in un attimo.

Capirai, manco fosse la *woodgrain box.*

Boh, un centino magari lo valevano. Come altri che hai qui e neanche usavamo, abbiamo giocato col sistema di regole scritto da te... quanto, quindici anni?

Diciassette.

Ecco, appunto. Quello è *Champions* prima edizione?

Lasciali qua, Bollo.

Che c'è, ti è già presa la nostalgia? Guarda che se si dice di rigiocare, io vengo.

Non ho più neanche il tempo di venire in paese...

Si potrebbe fare un'improvvisata.

Te la faccio subito: allora, sei un dungeon master senza più tempo libero. Sei in una stanza dei fondi di sei metri per nove...

Fammi incontrare qualcuno, allora!

E dammi un attimo. Davanti a te vedi un vecchio giocatore nostalgico. Che fai?

Il Bollo sorride:

Lo scaccio scagliandogli un dado in testa.

Prende un dado a venti facce dall'insalatiera. Elia si ferma e lo guarda, ha intuito che sta accadendo qualcosa. Lo lancia sul tavolo:

Sette. Mi sa che l'ho colpito.

Ahia, dici. Ridete. Poi lo aiuti a caricare le casse e le scatole in macchina.

L'altro giorno ho visto il Silli, dice ancora il Bollo mentre

Santoni.indd 19 13/02/17 16:58

chiude il bagagliaio, proponeva di mettere su almeno una cena...

Eh magari. Ma è difficile... Era già da un po' di anni che venivo in paese solo per il gioco, ora non riesco proprio...

Santoni.indd 20 13/02/17 16:58

Da quanto, non lo sai neanche tu: tre, quattro, nove anni? Il tempo nella stanza è capriccioso. Una volta andaste a cercare in mail quando il Paride aveva proposto una tal modifica alle regole, e bam: undici anni prima. Quella era la misura del tempo sospeso, là sotto. Quindi, calma. Certo era da molto che al paese venivi solo per il gioco: treno dal capoluogo nel tardo pomeriggio e a casa a piedi, che attraversare la cittadina prossima alla cena era sempre piacevole, e però: però non sai mica quando è cambiata così, quanto è stato graduale questo cambiamento, quando è sparito l'acciottolare dei piatti sulla sigla del telegiornale, sul jingle dell'*Almanacco del giorno dopo*, quando le edicole aperte e l'odore di ragù e i nugoli di ragazzini sulle bmx... Sai come l'hai trovata oggi: un paio di capannelli davanti alla stazione, chiuso il bar in cui andavate a far forca ai tempi del liceo, chiuso il negozio di giochi dove passavate le giornate e dove nacque il gruppo; pure le Logge, una volta cruciali in quanto punto di smistamento degli autobus scolastici (e dunque delle studentesse), appaiono mute e spente di vita. E poi la piazzetta "riqualificata", con qualche vecchio sulle panchine ostentatamente moderne, e da lì il corso: un canyon. Il letto asciutto e giallo di un fiume. I palazzi come le balze, o smotte, della campagna intorno; i dehor scuri, basalti resistiti all'erosione – e sulle vetrine tutto un VENDESI, un AFFITTASI... Nella piazza del comune, due bimbi senza etnia e di tutte, come giunti da Agarthi, giocano coi nastri rossi e bianchi da cantiere che hanno strappato dal lato di un palco sgombro. È quasi ora di cena ma il sole è ancora vivo. Ti tiri su, siedi sul legno del palco e li guardi giocare, vedi la chiamata persa di qualcuno sul telefono, richiami ma nessuno risponde... Arriva un terzo bimbo, vestito, come gli altri, di un "povero" che non c'era ai tuoi tempi, ché insomma, qualcuno quelli messi peggio li aiutava, e poi la maglietta di mercato o il calzoncino di un cugino fattosi più grande toccavano a tutti e anche il povero vero staccava meno. Questi fanno pure giochi che neanche voi ai tempi, ora hanno legato il nastro di plastica a un cerchio

Santoni.indd 21 13/02/17 16:58

di latta trovato chissà dove e lo fanno vorticare. Giochi da bimbi di Bruegel, da Medioevo. Intenerisconо, ovvio. Ma è un romanticismo che vuol dire niente giocattoli, niente giochi al computer, niente computer, un futuro nella logistica, nel nuovo bracciantato... Dalla volta sotto la Collegiata ecco una famiglia. La fronte di lei fresca di benedizione, rosso e allungato il tilaka. La bimba va verso il cerchio che gira, un poco lo teme, ride moltissimo. Anche il babbo ride. Indiani, messi neanche troppo male, o almeno accoliti di quell'arte del far tornare i conti che era anche delle vostre nonne. Avranno già cominciato a raccogliere buste, elastici, rocchetti, agende della Cassa di Risparmio? Saranno già ai barattoli, alle scatole da scarpe, agli utensili? Sempre che abbiano una stanza extra, un "fondo" in cui accumulare... Ma forse sì, spazio ce n'è. Si può parlare di invasione quando un luogo è abbandonato? La Collegiata fa da sfondo, col suo seicentesco dignitoso: non dirà più niente a questi bambini, ma dice forse qualcosa a te, a parte il ricordo di un occasionale matrimonio, i più che sceglievano già la pieve in campagna buona per le foto?

Ecco, come chiamata, una faccia nota: passa la Volponi, tua professoressa alle medie; non ti riconosce, avrà ottant'anni e più, borbotta a un'amica anche più anziana, La Cecilia sai cosa mi ha detto? Se mòio io, poi di lì a du' settimane mòre pure lui... Si parla della morte, la morte tiene banco. Ma l'eschaton è quasi dolce, qui: scacciati anche coloro che avevano provato a portare qualcosa (non ha solo chiuso, e da anni, il *vostro* negozio; ha chiuso pure il rivale, una cripta piena di manga gestita da una ragazza-vampiro: che fine avrà fatto? Un Lestat di provincia se la sarà portata via?), resta giusto il bar Arnetoli, e quanto sono lontani gli anni in cui si passavano i pomeriggi con *Double Dragon* e *Final Fight*, ma anche con i primi videogame che tentavano, se non di emulare i giochi di ruolo, almeno di cooptarne l'immaginario: *Rastan Saga*, *Golden Axe*, *King of Dragons...* Ora ci sono solo videopoker, luccicanti e maligni, in quell'angolo... In fondo, all'orizzonte, rosso di mattoni, ecco il palazzo del Podestà

Santoni.indd 22 13/02/17 16:58

con la sua torre: era già un guscio vuoto anni fa ma almeno l'averci buttato per un po' le poste, l'anagrafe, gli aveva reso senso. Ora è nuovamente un monumento al niente, proiettato verso un'epoca in cui il passato sarà così passato da schiacciarsi, con buona pace dei nonni partigiani: gli anni trenta, gli ottanta, arriverà a dire qualcuno, qual era, poi, la differenza? In entrambi c'era qualcosa, e ora non c'è niente...

Santoni.indd 23 13/02/17 16:58

Ci sarà stato pur qualcosa, trent'anni prima, ma a te, quando avevi l'età del figlioccio del Bollo, mancava l'unica che volevi. Gente con cui giocare di ruolo. Avevi quelli da tavolo, ma se mettere quattro o cinque persone attorno a un gioco le cui regole entravano nel retro della scatola era facile, con i GdR era diverso. Serviva gente disposta a fare un atto di fede, ad apprendere regole che sembravano sempre troppe e troppo esoteriche. In ogni caso, anche se eri senza giocatori, sapevi di essere un master. Lo sapevi perché cercavi giocatori, mica un master. E poi essere master è questione di vocazione, trascende l'abilità di narratore, la fantasia da creatore di mondi, la conoscenza delle regole. Il primo altro master che conoscesti, in effetti, aveva una vocazione più forte della tua. Stefano Franci. Lo avresti potuto battere in narrazione, come fantasia stavate pari, nella conoscenza delle regole vinceva lui di poco. Ma la sua vocazione era altra e più alta, anche se, a ripensarci, il primo master che conoscesti fu tuo padre, e solo attraverso lui lo divenne il Franci, ma non sei certo che qualcuno che abbia diretto una singola sessione possa essere considerato un vero dungeon master.

Il babbo aveva letto da qualche parte di questi nuovi giochi, e da frequentatore della libreria Marzocco qual era, un giorno si presentò a casa con la "scatola rossa", la prima edizione del set base di *Dungeons & Dragons*, distribuita da Editrice Giochi, che già dall'illustrazione, un olio di Larry Elmore con un guerriero all'assalto di un drago rampante sulla distesa del proprio tesoro, prometteva grandi avventure; per il resto era simile a quelle dei giochi da tavolo di quel marchio, ma più piccola, giacché non custodiva che due manuali spillati e i prismi che tutto regolavano: la piramide a base triangolare del dado a quattro facce, il d4, il cubo familiare del d6, l'ottaedro aggressivo del d8, il decaedro simile a una trottola del d10, il dodecaedro che ricordava un pallone da calcio del d12, l'icosaedro del d20, tribunale supremo. Ne ricordi tuttora i colori: d4 viola, d6 verde, d8 giallo, d10 nero, d12 bianco, d20 rosso. Ricordi anche il lieve, infantile sgo-

Santoni.indd 24 13/02/17 16:58

mento di quando vedesti che i dadi del Franci, e così quelli di ogni altra scatola rossa, avevano colori propri, scambiati... Il suo gioco veniva regolato da un d20 giallo: lo prendesti come una conferma del fatto che ogni mondo generato da ogni dungeon master era, non poteva che essere, ontologicamente differente. Tuo padre, attratto dall'aura di quegli oggettini e dal fatto che il passatempo si andava diffondendo tra gli ingegneri con cui lavorava, voleva provare. Non poteva cedere alla partita sul lavoro – suo compito era piuttosto *evitare* che i dipendenti giocassero – né gli interessava al punto di arrischiarsi a tirare in mezzo degli amici di famiglia: e se si fosse trattato di una stronzata? Così, una sera d'estate, a Vallombrosa, prese, tra i ragazzini del residence dove andavate in villeggiatura, te, il Franci e Cristiana, che del resto passavate già i pomeriggi a macinare giochi da tavolo, Leia Borrelli, una bimba che stava sempre per le sue ma chiamavate quando c'era in ballo qualche gioco che necessitava di almeno tre giocatori, e Leopoldo Scapigli, il figlio del vicino di casa, che aveva sei anni più di voi ma si prestò perché era un adulto a condurre. Nella scatola c'era scritto "ideale per tre o più giocatori" ma nei manuali si specificava che il numero ottimale andava in realtà da 4 a 6 più il master. Tuo padre era uno preciso, quindi ecco al tavolo di legno della casa in montagna un master e cinque giocatori. Un primo, glorioso gruppo di eroi all'esplorazione dei dungeon nelle terre di confine:

– Tu, anni nove, guerriero.

– Stefano Franci, anni nove, guerriero pure lui.

– Cristiana Michelangelo, anni dieci, ancora una guerriera.

– Leia Borrelli, anni nove, ladra.

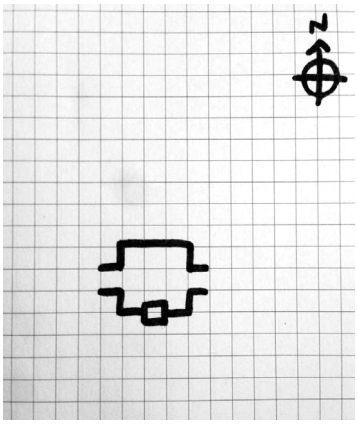
– Leopoldo Scapigli, anni quindici, chierico, o come diceva lui, "clerico".

Niente maghi. Niente razze non umane. Classi diverse da quelle canoniche, ibridi come ranger, assassini o bardi, non esistevano ancora: il manuale base, nella sua scelta ridotta a guerriero, mago, chierico e ladro, ma anche nell'identificazio-

Santoni.indd 25 13/02/17 16:58

ne di elfo, nano e hobbit[1] con classi e non con razze, si limitava a mimare l'assortimento della Compagnia dell'Anello, con la sola aggiunta di preti e furfanti, arrivati dall'universo dei wargame (o, se vogliamo, da quello di Robin Hood).

Tuo padre posiziona un foglio a quadretti in mezzo al tavolo. Controlla qualcosa sul manuale, poi con un pennarello disegna una stanza quadrata, tre caselle per tre, una porta a sud e due aperture sui lati. Lo guardate a bocca aperta mentre in alto a destra aggiunge anche una rosa dei venti.



La luce del piccolo lampadario illumina il foglio, nel suo bianco si stagliano le linee che definiscono la stanza del dungeon, mentre quella in cui siete, il vostro tinello agostano, scompare. Tuo padre dice:

Allora, vedete...

Cosa vedevate, cosa vedeste? Certo lui, seguendo le istruzioni del manuale per la prima "avventura guidata", disse qualcosa come "Allora, vedete una stanza di nove metri per nove, con una porta a sud e due aperture sui lati est e

[1] O meglio halfling, giacché la disputa legale con gli eredi di Tolkien portò la TSR a ribattezzare così il mite popolo di nanerottoli.

Santoni.indd 26 13/02/17 16:58

ovest...", ma voi *eravate* lì. Al buio, tra umide pareti di pietra, trasfigurati dal verbo.

Cosa fate?, dice poi tuo padre.

L'altra frase fatidica. Il libero arbitrio. Ma cosa potevate fare? Cosa *dovevate* fare? Lo Scapigli:

In che senso?

Tuo padre guarda sornione lui e ciascuno di voi. È il Franci a osare:

Apriamo la porta a sud!

Aspetta! Leia. Sono una ladra. Ho *cercare trappole*. Cerco trappole.

Tuo padre mantiene un aplomb ma è già in crisi. Trappole? Bene, dice. Prende il manuale. La sorte lo assiste: becca la pagina corretta.

Allora, devi lanciare un dado da sei...

Uno!

Eh, aspetta. Se fai uno le hai trovate...

Le ho trovate!

Purtroppo, però, non ce ne sono.

Ah, peccato...

Era tutto grezzo. Fatto male. Probabile che tuo padre già si stesse rompendo le scatole. Eppure, si era aperto un varco. Da quella stanza immaginaria e dalle sue porte era già cominciata una partenogenesi vertiginosa di possibilità, direzioni, eventi, mondi. Lo capì anche lui, che comunque vi avrebbe mollati prima della seconda giocata. Lo capì quando, intuendo che il suo compito di master andava oltre il disegnare una mappa, descriverla, essere garante delle regole, chiedervi cosa avreste fatto, disse:

Sentite un rumore da ovest.

Fu come sfoderare davvero le spade. Tuttora ricordi quel momento come qualcosa di fisico e reale, più di tante cose "vere" che pure ti sono accadute e risiedono nella tua memoria. La vostra reazione a una minaccia concreta. Cosa c'era – e ancora di più: cosa *ci poteva essere* – a ovest? Come comportarsi di fronte a una simile possibilità? Andare

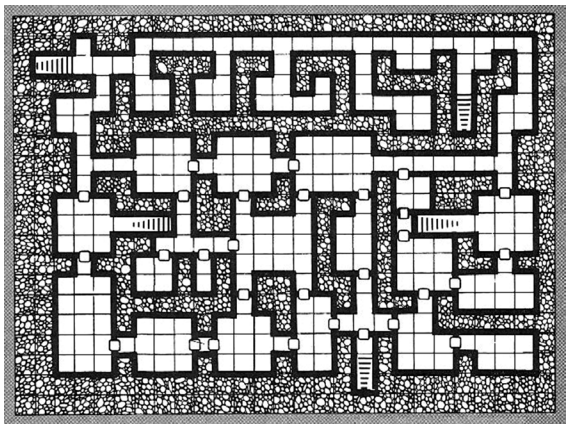
Santoni.indd 27 13/02/17 16:58

a vedere? Attendere? Andare da tutt'altra parte? Lanciare verso ovest qualcosa scegliendo tra ciò che avevate appuntato sulle schede personaggio, un pugnale, un dardo, una torcia? Il diagramma di flusso già si dipanava davanti a voi, le varie combinazioni del destino scattavano e si montavano in infiniti scenari potenziali.

Alla fine andate a ovest, superate una porta, accedete a una nuova stanza.

Vedete quattro coboldi, dice tuo padre. Sono piccoli, disgustosi e armati di corte lance...

Voi contro quattro coboldi. Ne esce uno scontro lutulento, in cui metà delle regole applicate sono sballate e il "clerico" utilizza entrambe le "boccette", come dice lui che, ispirato da qualche videogioco del Commodore che non aveva ancora il *ruolo* ma già certi topos dell'avventura fantasy, ha scambiato gli incantesimi cura-ferite del chierico per pozioni. E ne esce, soprattutto, uno scontro sufficiente a far stabilire a tuo padre che, per quanto lo riguarda, tutto quel che c'è da capire su questi giochi di ruolo, s'è capito. Neanche fate in tempo a visitare qualche altra stanza del dungeon, e sì che, andando in bagno a metà scontro, avevi intravvisto sul manuale che tuo padre teneva sulle ginocchia, e da cui ricopiava passo passo la mappa, quanto foste soltanto all'inizio della vostra esplorazione...



Santoni.indd 28 13/02/17 16:58

Abbandonati dal master dopo la prima giocata! Quei mondi dovevate guadagnarveli. Non sapevi se fosse sottesa un'ereditarietà, ma un poco a diventare il dungeon master ci speravi, e anche Cristiana aveva espresso flebile disponibilità a provare, ma il Franci il giorno dopo (aveva mandato i genitori in città?) aveva già la scatola rossa. Non solo: aveva anche quella blu. *Dungeons & Dragons*, *REGOLE EXPERT*, il che sanciva la sua autorità. Non sapresti dire se, nei due anni successivi, tu lo abbia mai visto uscire di casa senza lo zainetto, esso pure rosso e blu, con dentro le due scatole di *D&D* ben presto divenute tre e poi quattro, i quaderni con le avventure, i dadi, le matite e gli accessori che via via andavano accumulandosi, primo fra tutti lo "schermo" (lo si otteneva con la terza scatola, quella turchese del *Companion*), un semplice paravento di cartone che tuttavia simboleggiava il potere del master in quanto custode di segreti. Ma parlare di anni è una forzatura. Solo nelle due settimane di montagna, la seconda metà di agosto, potevi far parte della piccola coorte di giocatori del Franci, col tuo guerriero legale-buono, fin patetico per le sue non disprezzabili avventure. La tua ambizione, che covavi con particolare fuoco proprio in quei giorni che anticipavano il rientro a scuola, era avere un gruppo al paese. Quelle mappe, quei dadi, quei mondi ti chiamavano, ma da solo non ci potevi andare.

Santoni.indd 29 13/02/17 16:58

I tuoi compagni di classe delle elementari, lo capisci subito, non sono reclutabili. Il livello è ancora quello dei giocattoli, al massimo del "si gioca a ninja" o "si gioca a Lupin", laddove uno fa Lupin, uno Jigen, uno Goemon e si corre in giro sparando e mollando spadate a nemici inesistenti. Il che per certi versi assomiglierebbe pure a un gioco di ruolo, se non fosse per l'assenza di tutto ciò che il mondo regola e codifica... Quelli un po' più evoluti arrivano al massimo al gioco da tavolo. A quel prezzo, meglio le piste da bmx che ininterrottamente scavate ed erigete nella terra docile che fa bordo ai cantieri del quartiere a venire, nel pezzo di collina sopra la tua via, venduto già al lottizzo come "Città Verde"; meglio le partite a supertennis, ovvero tennis giocato sulle distanze enormi dei nuovi stradoni ancora senza sbocco e quindi senza traffico. Mentre smazzuoli vecchie palline a centinaia di metri, coltivi comunque la speranza: non passa un Natale o un compleanno senza che ti faccia regalare manualistica ("ma che ci fai, se poi non ci giochi?"), e nel riparo dei fondi, come presentendone la destinazione, continui a disegnare mappe, a impostare sistemi di classi, a ipotizzare modifiche a questo o quel regolamento. Qualche consolazione giunge dal computer: sono ancora lontani i tempi dei GdR online ma c'è già *Rogue*, diabolico giochino del 1980 sviluppato[2] da due studenti di Berkeley e poi giunto di floppy in floppy in tutte le case, che utilizza i concetti chiave di *D&D* per portare il giocatore in un dungeon randomizzato a ogni partita, e capace di terrorizzare nonostante la grafica fatta di simboli ASCII – punti esclamativi per pozioni, lineette per i muri del sotterraneo, lettere dell'alfabeto per i mostri... C'è *Rogue*, iniziano a esserci *Bard's Tale* e *Wizardry*, e c'è *Ultima*. La scatola originale del quinto episodio ti viene regalata l'anno successivo, fatto inusuale in un'epoca in cui tutti i giochi arrivano piratati, e se il gioco è bello, ancora più

[2] In un garage: serve dirlo?

Santoni.indd 30 13/02/17 16:58

bella è la sensazione di tenere tra le mani i materiali inclusi nella confezione: un manualetto con descrizioni dei vari mostri, delle città e del sistema religioso in vigore; un quadrato di panno con la mappa di Britannia, il mondo in cui si svolge l'azione; alcuni misteriosi documenti riguardanti una tragica spedizione nel sistema di dungeon sotto Britannia medesima; un medaglione di peltro col simbolo delle otto virtù, pilastri del sistema spirituale vigente. Materiali, insomma, da GdR. Materiali che arricchiscono l'esperienza del videogioco, ma che suggeriscono ben altre possibilità. Perché, che siano i dungeon di *Rogue* o le terre boscose di Britannia, al computer sei comunque da solo; e per quanto l'algoritmo di *Rogue* sia capace di creare sistemi di sotterranei sempre diversi, o i programmatori di *Ultima V* abbiano messo su un mondo vivo, i cui abitanti vanno a letto, si alzano, prendono posizione in bottega, sostengono abbozzi di conversazioni, il mondo in cui ti muovi è sempre quello. Le tue decisioni possono avere effetti tattici o strategici, mai creativi. Il sapore di quella sera in montagna, l'emozione di quelle spade sfoderate, è ancora lontano.

Solo una volta, negli anni delle elementari, hai l'illusione di essere vicino a metter su un gruppo. Portato un giorno al compleanno di un figlio di amici di famiglia, nella cittadina di Rignano sull'Arno, scorgi in fondo alla stanza, mentre gli altri marmocchi si azzuffano per un bicchiere di Sprite e qualche salatino, un bambino grassoccio, un poco più grande di te, che armeggia con matite e goniometro intorno a quelle che sembrano a ogni effetto mappe. Mappe!

Lo guardi di lontano. Lui si accorge che lo guardi, ma continua a disegnare la sua mappa. Allora ti avvicini. Lui alza il viso paffuto verso di te, sorride con un sorrisetto sicuro, un po' tronfio, simile a quello del Franci. Azzardi un Ciao...

Ciao.

Fai le mappe?

Sì.

Anche tu giochi a *D&D*?

Santoni.indd 31 13/02/17 16:58

Che?

Dungeons & Dragons.

No.

Ma sono per un gioco di ruolo, no? Dico, le mappe.

Un... Gioco di ruolo? No, no, sono mappe di qui.

Di qui?

Della zona intorno. Così poi ci andiamo con gli scout.

Cioè, fai mappe di luoghi realmente esistenti?

Perché, di cosa vorresti farle?

Mentre quello scrolla la testa con un altro sorrisetto, sei già a spintonare per la tua razione di Sprite.

Perché il paese di quando eri piccolo non poteva generare giocatori di ruolo? Certo, diverso era diverso. Si può, non è ridicolo pensare vi fosse un'anima loci che rendeva quella cittadina del tutto diversa da quella di oggi? Quella cittadina dove la nonna ti portava dalla Silvana, dieci minuti a piedi ed eravate già in campagna, e quel "Vieni, si va ad ammazzare la gallina" era frase gioiosa... Basta quello? No, perché non c'era solo la campagna. C'era anche il fatto che un piccolo paese italiano, nei primi anni ottanta, era ancora feroce: aveva le rapine e l'eroina e gli incidenti in motorino, tutti senza casco, tutti in coma, e i lavori erano veri, tutti di merda, magari, tutti da sputare il sangue e bestemmiare il Cristo, pure i babbi messi meglio facevano i pendolari a Firenze e qualcuno pure a Roma o Milano, quasi sempre in macchina, e tardi, tardissimo tornavano ogni giorno dall'autostrada... Non sai se quel mondo odorasse ancora di sangue fertile, certo non era giovane o forte, ma arcigno, ancora tignoso, sì; la vita c'era, o almeno si credeva ancora che ci fosse, che si sarebbe perpetuata, i vecchi in campagna ricordavano un pugno di segreti, ancora vi echeggiava un'illusione, e liberarsi anche di quel cascame non è stato forse un bene? Là dove non c'è niente, non c'è neanche potere... E la libera associazione sotto regole condivise, nel vuoto perde o acquista in valore?

Santoni.indd 32 13/02/17 16:58

Le due settimane di montagna tra la quinta elementare e la prima media sono esaltanti. Non solo perché il Franci è passato all'Advanced *Dungeons & Dragons* e catechizzerà anche voi; non solo perché alla campagna fantasy ne affiancate, alla sera, anche una horror, col manuale del *Richiamo di Cthulhu.* Ma perché sai che cambierai scuola, e sei certo che lì troverai fior di giocatori: chissà, magari anche un gruppo già formato che aspetta solo un master...

La realtà è molto differente. Le medie Boccaccio sono il regno degli schiaffoni, dei nocchini, delle mase, delle smutandate, delle pallonate nel muso e delle prese per il culo mai men che stagionali. In un contesto del genere, esacerbato dalla presenza di ripetenti e pluriripetenti, anche solo rischiare di collocarsi nel roster delle prede, dei cosiddetti "peiores", è impensabile. Si può agguantare la questione per la chioma, vestire la pelle del lupo e unirsi ai carnefici[3], oppure tentare una rischiosa neutralità (chi non partecipa al rito è fuori dalla comunità dei pari; chi è fuori dalla comunità dei pari è già capro potenziale...); si finisce di solito per scegliere la seconda strada, magari senza chiamarsi fuori dai sacrifici più importanti, la masa generale allo Stentati, le tempeste di calzini usati nello spogliatoio al Notturni di 1ªD, i frizzini con gli asciugamani al Pancini... Ancora più importante è non farsi vedere mai con oggetti che possono rassomigliare a giocattoli. I carnefici sono mediamente così subumani da non arrivare a categorizzazioni della raffinatezza di GdR→nerd→peiores, la sola questione in ballo è l'appartenenza a un mondo che, pur essendo ridicolmente lontano dall'età adulta, si contorce in spasmi per allontanarsi dall'infanzia e allo stesso tempo per punire tutte quelle mancanze di controllo del corpo pro-

[3] Se le prede avevano un nome, i carnefici ne erano privi: i peiores, non coesi e anzi costretti a un disperato tutti contro tutti nella speranza di indirizzare i persecutori contro qualcun altro, almeno per oggi, almeno per quest'ultima ora di educazione fisica, si disprezzavano tra loro e non davano nomi alle cose.

Santoni.indd 33 13/02/17 16:58

prie della pubertà. Qualunque difetto, che sia la grassezza, la forfora, l'apparecchio ai denti, gli occhiali, è pretesto sufficiente per la persecuzione, ma la cosa più imperdonabile è l'infanzia. Al Pancini, che già mesi prima, beccato con dei librigame, era stato interpellato su cosa fossero e si era beccato settimane di canzonature – "ah ah, il Pancini legge i libri gay" – un giorno trovano *Hero Quest* nello zaino. Ora, *Hero Quest* non è neanche un gioco per bambini, ha in sé alcuni tratti del GdR, si avvale di schede, dadi e miniature... Le miniature vengono pesticciate fino alla completa frantumazione, la plancia viene scagliata dalla finestra e i dadi, be', i dadi glieli fanno mangiare (pare, comunque, che due giorni più tardi li abbia cagati fuori).

Ti consoli proprio con i librigame. Devono essere qua nella stanza pure loro, o in una delle altre librerie dei fondi. Magari il Bollo può trovare da vendere pure quelli... Li avevi tutti, o quasi. Surrogato masturbativo del gioco di ruolo, messi in commercio per la prima volta da quei Livingstone & Jackson che furono anche gli inventori di *Warhammer* e i primi a importare *Dungeons & Dragons* nel Regno Unito, è quasi un peccato che si siano sviluppati dopo i giochi di ruolo, e non prima: li avrebbero forniti di padri nobilissimi, essendo stati ideati da Borges[4] e realizzati per la prima volta da Queneau[5]. Ma i librigame, lungi dal placare la tua voglia di gioco di ruolo, la alimentano. A casa continui a disegnare mappe. Ne ricordi una, fatta a china su un bristol, che avrebbe dovuto essere la base di un'ipotetica campagna da farsi con quel che offriva la classe. In seconda media, raggiunto un grado di rispetto sufficiente a prenderti qualche rischio, avevi ipotizzato che alcuni compagni potessero essere ricettivi.

[4] Che in *Esame dell'opera di Herbert Quain* presenta un autore fittizio il cui romanzo è una storia in tre parti con due bivi narrativi, per nove possibili finali.

[5] Nel racconto a bivi *Un conte à votre façon*.

Santoni.indd 34 13/02/17 16:58

Una mappa sobria, da master maturo: niente crepacci, poche paludi e nemmeno un vulcano o un deserto; unico vezzo, il "Nulla" ai bordi del foglio, preso dalla *Storia Infinita*, altra lettura del periodo. Per il resto, una contea, o baronia, di collina e pianura, un paio di piccole città, due forti, un fiume principale, un paio di foreste di cui una in altura. Il tutto realizzato ispirandoti proprio a un qualche librogame, serie *Lupo Solitario* o *Oberon*, o ancora *Sortilegio* di Steve Jackson, dato che, come i libri fantasy più canonici, ogni librogame presentava il mondo in cui era ambientato attraverso una mappa. Una legenda di base che ancora conservi, a mente:

- • villaggio
- ■ città
- ⦿ capitale
- ▲ forte, torre o castello
- □ dungeon

Dungeon non si traduce. Non si dice sotterraneo, cripta o peggio tunnel, e non solo perché un dungeon può essere indifferentemente un sotterraneo, una cripta o un tunnel. Si dice dungeon perché solo quella parola va a formare ciò che ci si attende da quel buco in terra immaginaria: un diagramma di flusso fatto di stanze e porte e trappole, passaggi segreti e mostri e scale, pozzi e sepolcri, predelle e statue (a volte anche inanimate), tane, fiumi sotterranei, tesori: insomma, l'avventura. Il mondo di *Dungeons & Dragons*, così come di tutti i giochi di ruolo fantasy, era un universo di folli architetti del sotterraneo: perché si scavava così tanto? Ovunque un campo ctonio speculare al mondo e altrettanto selvaggio; ovunque passaggi, porte, sale buie da rischiarare con torce o incantesimi... Il dungeon. Si possono fare campagne di grandioso respiro, che finiscono con battaglie campali tra interi regni e sfide agli dei stessi, si può salvare il mondo oppure conquistarlo, ma si finisce sempre per tornare nel dungeon. Corda, pertica, torce, fiasche d'olio per lanterna, guerriero,

Santoni.indd 35 13/02/17 16:58

chierico, mago, elfo, in fila indiana, chi fa la retroguardia? Ci pensa il ladro, che ha *sentire rumori*? Si torna al dungeon perché è il luogo del subconscio. Di più: perché *è* il subconscio, dove il dettaglio si scioglie in archetipo e il tempo si riorganizza a sistema di scelte.

Ma niente, non importava se avevi la mappa a china piena di città, villaggi e dungeon, e pure i dadi nuovi incluso un d20 azzurro trasparente come quello del Franci: i tuoi compagni non volevano giocare. Non trovavano seducenti le tue promesse di gran divertimento, e anche quando preparasti delle schede prefatte e organizzasti una merenda apposta, fu chiaro dopo dieci minuti che non gli interessava. Neanche contava molto il fatto che nel frattempo non avessi più solo la scatola base, ma anche il set *Expert*, il *Companion* e tramite il figlio di un amico di tuo padre pure il set *Master*, in fotocopia e in inglese, che però ben immaginavi nero e oro come sarebbe stato in originale (sapevi anche dell'esistenza di un set ulteriore, bianco[6], chiamato *Immortal*): tutto quell'armamentario ti sarebbe stato utile al massimo per discutere da pari col Franci in quelle due preziose settimane di montagna, e niente più.

Tre anni senza gioco, ma in cui ogni giorno passi all'edicola a controllare se sia uscito *Kaos*, e poi le altre fanzine e tentativi di rivista italiani, *Crom*, *RILL*, *Logos*, *Dadi & C.*, che andavano cercate nel capoluogo... Erano gli anni dell'ultima grande stagione di produzione di giochi di ruolo[7]: nel

[6] Era in realtà dorato, ma veniva pensato bianco perché anche i meglio introdotti vi avevano accesso tramite fotocopie.

[7] Volendo ridurre la storia del gioco di ruolo a una lista minima di titoli fondamentali, ci si può rifare a quella stilata dal Silli. Dovrebbe essere qua nella stanza da qualche parte... Forse qui sotto... Vediamo... Eccola. Abbiamo allora *Dungeons & Dragons* (1974); poi *Empire of the Petal Throne* (1975), prima ambientazione originale lontana dai cliché; *Tunnels & Trolls* (1975), primo clone di *D&D* e primo gioco a introdurre elementi umoristici; *Traveller* (1977), primo GdR di fantascienza; *RuneQuest* (1978), primo a

Santoni.indd 36 13/02/17 16:58

'91 escono giochi cruciali come *Vampire: The Masquerade*, *Amber* (o anche *Kult*, snobbato dal Silli), che segnano l'abbandono della tattica da tabellone riducendo al minimo le regole per abbracciare la pura narrazione, e sono tutti tuoi. La rivista *Kaos*, che ogni mese si fa attendere per un altro mese, è la conferma che là fuori un mondo giocante – una comunità – esiste. Letto che la stampavano in Versilia, una volta ti eri spinto, di nascosto ai tuoi, fino a Viareggio, fino al negozio di giochi di ruolo Dragon Turtle, immaginando di trovare orde di giocatori entusiasti; trovasti solo una porta a vetri sbarrata con un cartello "torno subito", e dietro una stanzuccia con un plastico e qualche soldatino. Aspettasti dieci minuti, venti, cinquanta, ma niente. Così tornasti a casa e continuasti a bazzicare il capoluogo: il negozio Stratagemma, in cui però i giocatori erano per lo più trentenni sovrappeso con le biro colorate nel taschino della camicia a maniche corte, quarantenni sbiaditi ancora fuori corso a Fisica, cinquantenni a metà tra Babbo Natale e Goa Gil, oppure col dolcevita e la pelata come Foucault... Meglio il sotterraneo della grande

introdurre le abilità; *Rolemaster* (1980), primo a introdurre i critici e primo tentativo di "summa"; *Il richiamo di Cthulhu* (1981), primo horror e archetipo delle forme di gioco moderne; *Champions* (1981), primo GdR di supereroi e primo dotato di un unico sistema a punti che regola ogni aspetto dei personaggi; *Toon* e *Paranoia* (1984), primi GdR umoristici e che superano il concetto di morte del personaggio; *Kata Kumbas* (1984), primo italiano, e al pari coi precedenti nell'aver portato lo humour nei GdR. *GURPS* (1986), primo regolamento universale; *Wahammer Fantasy Roleplay* (1986), via inglese al GdR che anticipa quel genere "grimdark" che avrebbe spopolato trent'anni dopo nella fiction; *Ars Magica* (1987), primo GdR a favorire lo storytelling; *Cyberpunk 2013* (poi *2020*, 1988), primo a introdurre il background del personaggio; *Amber* (1991), primo senza dadi; *Vampire: The Masquerade* (1991), l'arrivo dello storytelling maturo; *Savage Worlds* (2003), che segna il rifiuto della complessità a vantaggio della possibilità di giocare subito; *Dogs in the Vineyard* (2004), primo a trasferire sui giocatori parte dell'autorità del master: è facile identificare, dopo gli albori degli anni settanta, un'epoca d'oro negli anni ottanta, un'epoca d'argento nei primissimi anni novanta, e poi, semplicemente, cascami: evoluzioni destinate a qualcosa ormai ridotto a nicchia di una nicchia.

Santoni.indd 37 13/02/17 16:58

libreria Marzocco: lì non c'erano giocatori ma l'assortimento di manualistica era insuperabile, e star là sotto, nella mezza oscurità, a consultare bestiari arrivati da Lake Geneva, WI o Stratford-upon-Avon, era già, in qualche modo, essere nel dungeon... Poi gli anni delle medie finiscono: dedichi l'estate alla creazione di un tuo primo sistema di regole: stai per andare al liceo, lì sì che ci saranno fior di giocatori...

Santoni.indd 38 13/02/17 16:58

Se alle medie tenersi fuori dal dualismo vittima-carnefice era una questione di sopravvivenza, al liceo, lungi da un'estinzione di simili dispositivi, l'orologio astronomico delle vessazioni finisce per governare questioni di importanza addirittura maggiore. Fatto insospettabile solo un anno prima, le ragazze iniziano a far parte dell'equazione generale in modo sempre più decisivo, e se rischiare di prendersi qualche filotto di schiaffoni è pesante, non è niente rispetto all'ipotesi di traversare l'intero quinquennio in condizioni di verginità. Il liceo Vasari si presenta subito in modo chiaro: le prime, per tutto l'inizio dell'anno scolastico, sono oggetto di incursioni stile *Pianeta delle scimmie* da parte degli studenti di quarta e quinta. Nei minuti antecedenti l'inizio della prima ora, hanno luogo veri e propri rastrellamenti. Ti salva il fatto di non tenere al rendimento scolastico: capito l'andazzo, fai in modo di arrivare in ritardo ogni giorno, meglio un paio di note delle crudeli ordalie del "ciuffone", di "acchiappamoneta", del "labirinto di resti" o dell'infernale "collo d'oca". Ma anche dopo le prime settimane la pressione è costante, sia da fuori che dall'interno della classe: anche chi ha sviluppato abbastanza personalità da capeggiare un proprio gruppetto deve aver cura di coltivare interessi come calcio, motorini, NBA, o affrettarsi a aderire alla prima subcultura incattivita disponibile in istituto, siano i punk, i metallari o i "sintetici". Restare neutrali permette al massimo l'ostensione del videogioco: i computer sono arrivati ovunque, ma cose come il *Dungeons & Dragons* restano un no/no. Allo stesso modo in cui, nei film americani, un dado a venti facce o una *Rules Cyclopedia* sono un modo per indicare subito il nerd irrecuperabile, così i sensori dei carnefici si adattano all'identificazione di simili materiali come autorizzazione a spregistica di ogni ordine. Ma quel che è peggio è che tali sensori non sono che la versione rudimentale di quelli presenti nel sistema endocrino femminile. Così come il neonato sente inconfutabilmente la madre attraverso un senso ulteriore, destinato a decadere, nel palato, come le farfalle possono percepire tramite la peluria

Santoni.indd 39 13/02/17 16:58

delle ali i cambiamenti di pressione atmosferica, o i serpenti captano le sostanze chimiche nell'aria attraverso l'organo di Jacobson, allo stesso modo un'adolescente può captare la presenza di giochi di ruolo nell'esistenza di un ragazzo da indizi anche minimi: percezione che si accompagna a immediato riposizionamento dell'intercettato nell'area non-adatti-alla-riproduzione. Va da sé che il riposizionamento porta a dedicare più tempo a detti passatempi e quindi a diventare percettibili anche per i più ottusi sensi dei predatori... Può essere un vortice senza ritorno, però non c'hai proprio più voglia di star nascosto: come tutti vuoi scopare, ma dopo tanti anni senza giocatori vuoi anche giocare di ruolo, e per farlo devi reclutare. Con tutta quella gente nuova non puoi perdere il momento. Ecco allora che alla terza settimana di scuola ti scopri a istigare una "masa" feroce ai danni del povero Barnazzi, prima di una serie di dimostrazioni di crudeltà e testosterone che, assieme a una ragazza[8] recuperata senza andare troppo per il sottile in un'altra prima, ti sarebbe val-

[8] Come spiegare a una ragazza cosa sono i giochi di ruolo? Meglio glissare. Ma prima o poi, se la frequentazione diventa assidua, se ne dovrà render conto.

... E quindi cos'è che fai con i tuoi amici..?

Niente... Un gioco di ruolo, nulla di che.

Ma, quelle robe con i pupazzetti?

Subito alzare le mani, fare la faccia offesa: NO, figurati (dico, ma scherzi?). E da lì, se proprio ci si trova con le spalle al muro: Si tratta di una specie di *teatro*...

Ah, bello...

Si può, invece, portare una ragazza nella stanza profonda. A patto, si capisce, di essere giocatori seri, carta e penna, mappa e dadi: di non essere caduti nella tentazione di aiutarsi con diorama e miniature – per i pupazzi non c'è redenzione. Se la stanza è monda di gingilli puerili, allora vi si può portare la fanciulla. In assenza di giocatori, fungerà come una Wunderkammer, analoga alla cripta in cui un H.R. Giger adescava le sue amichette. Il nemico non è il gioco di ruolo: il nemico è l'idea del gioco di ruolo nella mente femminile. Quando poi, dieci o quindici anni dopo, realizzatasi l'egemonia dell'immaginario fantasy, la ragazza a suo tempo sedotta solo a prezzo di segretezza circa quell'insana passione per draghi, chierici e guerrieri, la menerà con *Game of thrones* o sfoggerà un tatuaggio in elfico (in Sindarin!

Santoni.indd 40 13/02/17 16:58

sa uno status sufficiente per portare in giro manuali senza troppi problemi. Capitolo truce che a poco vale: il gruppetto che riesci a mettere su non arriva alla terza giocata, la gente ha il basket, il judo, oppure da studiare. A meno di pescare, appunto, tra le prede. Preso dal senso di colpa per esserti fatto carnefice, per di più senza risultati, mandi a quel paese le convenzioni scolastiche, recluti tutti i peiores su cui puoi mettere le mani, da classe tua Lanfredini e Zucchi, dalla "A" Marinelli, dalla "D" Morana e Puccini, imbastisci in un battibaleno un gruppo, dai una revisionata al tuo sistema e cominci a giocare, alla faccia di tutto e tutti. La tua reputazione ti avrebbe protetto. E se non lo avesse fatto, pace. Il gioco, finalmente, comincia. Utilizzate un'aula stessa del liceo, nel doposcuola. Ma alla seconda giocata, prima che la campagna entri nel vivo, si presenta solo Puccini.

Dove sono gli altri?

Eh...

Be'?

Sono di là, nelle aule del classico...

A fare?

Ti precipiti di là. Li trovi attorno al diorama di *Talisman*, impegnati a spartirsi le pedine.

Come spalanchi la porta ti guardano terrorizzati. La gerarchia creata dal nonnismo imperante ancora li influenza. Ma forse proprio per quello non riconoscono la tua autorità in materia di giochi. *Talisman*! Ti rendi conto.

Che fate con quella roba?

È un altro gioco di ruolo... Borbotta il Lanfredini.

Lo so cos'è. Non è un gioco di ruolo, è un gioco da tavolo.

Vabbe' però è fantasy...

Sì ok ma si deve cominciare a giocare, ho preparato la campagna.

Mah boh magari proviamo questo, dice anche Zucchi.

Mi Sandarin, nan Eru!), saggio sarà non cedere alla tentazione del "te l'avevo detto": il giusto gode, anzi, di aver avuto ragione da prima.

Santoni.indd 41 13/02/17 16:58

Non vorrete paragonare...

Eh, appunto, è che quello che fai tu è parecchio complicato...

Troppo... Sussurra Marinelli, che non si sa cosa abbia alla voce.

Puccini ti guarda. Lui è disposto a giocare anche in solitario, è chiaro. Ma tu no.

Vai, gli dici, gioca pure a *Talisman*, io vado a beccare gli altri in palestra finché sono in tempo.

E tu che gli avevi pure porto la mano. Si torna ai motorini, a Roberto Baggio e a Scottie Pippen, e anche veloci.

Santoni.indd 42 13/02/17 16:58

In seconda ti arriva però una voce. Alcuni ragazzi di quinta, senti dire Lanfredini a Zucchi durante l'intervallo, avrebbero partecipato a un *torneo* di *D&D*. I tornei: a ripensarci, una contraddizione, vista la natura non competitiva del gioco. Ce n'erano di due tipi: individuali, nei quali dopo la sessione giocatori e master votavano ciascun altro giocatore, e che sovente si concludevano col passaggio di turno dei più scarsi, che tutti votavano nella speranza di sabotare chi effettivamente aveva giocato meglio e favorire se stessi, e collettivi, dove a passare il turno era tutto il gruppo, e ai quali quindi si poteva partecipare solo in squadra (e in cui la designazione dei vincitori era altrettanto arbitraria). Ma a quei tempi tutto ciò non lo sapevi, e la prospettiva di un torneo, di un simposio di esperti di gioco di ruolo, era di per sé troppo esaltante.

Ti decidi allora ad avvicinarli, sfidando le vessazioni che possono toccare a uno del biennio che si aggiri senza motivo nell'area proibita delle quinte. Te la cavi con un ganascino. Poi, spiegate le tue ragioni, e approvato che sei dallo Stagi, uno che poteva permettersi di essere giocatore di ruolo in quanto *enorme*, vieni autorizzato ad aggregarti. Che quel *Compagnia del Principe Nero* scelto come nome del gruppo non sia un omaggio al duca di Cornovaglia ma al più recente Junio Valerio, non puoi neanche immaginarlo: né una pienamente formata coscienza politica ti avrebbe impedito, giunto a un tal punto, di partire su quella Fiat Uno, essa pure nera, seduto nel posto peggiore, dietro e in mezzo, tra il Galla, un ciccione che non si toglie mai lo Schott dal colletto di pelo impestato di cenere, e il Fantini, la cui prima passione sono pistocchi e frizzini, che vanno a distribuirsi per un terzo a Johnny, fratello minore dello Stagi, seduto accanto a lui che guida, e per i rimanenti due terzi a te. Essendo il più piccolo, non puoi neanche reagire come Johnny, che a ogni molestia si volta e tempesta il Fantini di cazzotti, ma l'eccitamento per il torneo e il fatto che durante il viaggio verso Arezzo non si parli d'altro che di giochi di ruolo, basta a farti sopportare – e poi, nella logica primitiva del liceo, essere l'ultima ruota in

Santoni.indd 43 13/02/17 16:58

un gruppo di gente di quinta è comunque un avanzamento sociale.

L'eccitamento finisce lì, perché venite piazzati ai tavoli troppo piccoli di un oratorio che puzza di piscio e semolino a cercare di interpretare la conduzione di un master che pare sotto barbiturici, salvo il fatto che ogni tanto, allo scoccare di determinate e irrilevanti evenienze di gioco, si mette a ridacchiare come una scimmia. Cerchi lo sguardo dello Stagi, ma niente: lui e i suoi paiono a loro agio. Non va meglio al tavolo accanto: dopo dieci minuti di gioco, il loro master, un tizio segaligno con una codaccia di trenta capelli già brizzolati, starnutisce, o tossisce, o qualcosa a mezzo tra le due cose, un medaglione di muco grigio sulla mappa di gioco e tenta di pulirlo con la manica facendo peggio. Non che la mappa serva a molto: si è in un dungeon puerile, tutto stanze quadrate e orchetti, che mette una tristezza pari a quella dei personaggi distribuiti, guerrierucci come il tuo, con l'equipaggiamento che si esaurisce in una spada corta +1 e una cotta di maglia, chierici con incantesimi scelti a caso, maghi con 6 punti ferita, halfling anche più inutili di quanto la classe normalmente preveda. L'unico gruppo che sembra scialarsela è quello che va sotto il nome "Dragonlance" (quelli del muco sono i "Figli dell'Apocalisse", mentre a un tavolo più indietro giocano gli "Squassamaster", già condannati dal nome, senza contare l'essere finiti agli ordini di un master del tipo "vedete, fiocamente illuminato da un barbaglio azzurrino di probabile origine magica, un massiccio portone a due ante di legno scuro, forse ebano, sottilmente intarsiato con legno più chiaro – acero, o tiglio – nella foggia radiale di uno stemma composto da tre lepri che condividono le medesime orecchie formando una sorta di *triskelion*, e rinforzata da fasce di acciaio brunito larghe mezzo cubito, ognuna delle quali reca dei rivetti appuntiti a base esagonale..."; in una stanza secondaria e più buia sono stati, infine, alloggiati i "DePalma", un gruppo di piccoletti che fumano una sigaretta dopo l'altra e forse per questo delocalizzati); i Dragonlance hanno

Santoni.indd 44 13/02/17 16:58

come master l'organizzatore stesso del torneo, un tipo con l'aria quasi sveglia e la maglietta degli Stratovarius, e dopo quattro ore infernalmente lente in cui il vostro gruppo arriva alla nona stanza dopo tre scontri privi di opzioni tattiche e due trappole incoerenti, più tre minuti di summit dei master, si aggiudicano il passaggio del turno.

È lì, alla votazione, che vedi. Vedi quella manica di ribeuti piegati sulle schede in attesa del responso, senti il fiato marcio di tutti per la giornata passata al chiuso, le battute da fissati emesse a mezza bocca, le magliette schizzate di Fanta, la forfora sulle spalle, gli occhiali riparati col nastro isolante, il rispetto che ispirano quelli privi di difetti fisici evidenti e in grado di parlare in modo articolato, e poi quello che tutti chiamano Mururoa, un ciccione purulento, sudato, in ciabatte. Sono così? Il fiore della gioventù ruolistica è quello? *Siete* così? Avresti capito tutto qualche anno dopo, trovandoti per la prima volta a un free party – a un rave, insomma: da fuori, zombie che si aggirano tra tuoni infernali e rena impestata; da dentro, pionieri del sublime e tecnologie dell'estasi. Idem lì: da fuori, una coorte di disadattati; da dentro (ma non al torneo, no: solo quando ogni gruppo è a casa sua, col suo master, col suo codice e il suo mondo condiviso), eroi dell'immaginario e universi di grandi avventure. In qualche modo senti che il tempo sarebbe arrivato a dar loro ragione, ma chi avrebbe salvato i giocatori di ruolo *nel presente*? I raver, almeno, si salvavano con lo stile, che gli veniva copiato dai film e dalle maison di moda, e con l'etica – quantunque degenerasse la scena, erano comunque degli irriducibili. Ma quella banda di spalle cascanti e buzze flaccide, di battute su Radagast e disinteresse per l'igiene? Come rendere loro dignità senza aspettare i responsi della storia?

Santoni.indd 45 13/02/17 16:58

Giunge e passa il triennio, la delusione del torneo lascia che tutto il resto si prenda il campo. Pensi sempre più di rado ai giochi, ma quando ci pensi, e capita ogni volta che alla stazione vedi il Pierre, un tipo che sai essere giocatore, anzi master vista la mole di manuali che porta sempre con sé, e che tuttavia non avvicini (due master non possono che respingersi come magneti a polarità opposta, a meno che uno non accetti l'autorità dell'altro), o quando vai nel capoluogo e passando davanti a un negozio di settore ti scopri poco dopo dentro, a sfogliare manuali, come un esule che ritrova commosso libri scritti nella propria lingua, e ogni volta vedi che là fuori cresce e prospera un'industria, si distende una cultura, e tu resti a secco, ne sei fuori. Ormai lo hai quasi accettato, come chi, giunto ai quaranta, con serenità rinuncia ai vizi: ma tu quel vizio non lo hai mai potuto praticare veramente...

È quando ti iscrivi all'università che arriva *Magic: the gathering*. Il gioco di carte collezionabili. Le vedi entrare con la forza di una pandemia: da subito le incontri anche fuori dal loro habitat, a dispetto del tema fantasy. Nei bar, nelle librerie, nei musei, per strada, ovunque c'è qualcuno che sbolla un "mazzo base", che tira fuori di tasca un "booster" e lo apre cùpido. All'inizio è gente di una certa età, sono i vecchi giocatori di ruolo i primi a cascarci, ovvio, ma anche tutti coloro che hanno una fascinazione per le carte, i giocatori di poker anzitutto, e per il collezionismo – ex filatelici, raccoglitori di sorprese Kinder, appassionati di trading card patinate della NBA o della MLB, nostalgici delle figurine Panini, se non delle Perugina-Buitoni, con Caronte, D'Artagnan, Josephine Baker e il Feroce Saladino. Al primo torneo, in un "polo formativo regionale" mezzo abbandonato dell'estrema periferia del capoluogo gestito da tal Giaggiolo, un appassionato di giochi secondo le leggende poi arrestato nell'ambito di Tangentopoli, si manifesta un'eterogenia umana che all'esplodere della febbre – al secondo torneo già baluginano i primi ragazzini, al quinto sono coorti – si condensa in pantheon. Alfiero, tutto in nero, fidanzato con una vecchiaccia, mazzo "spaccaterre". Il Cesta, nano

Santoni.indd 46 13/02/17 16:58

biker con bandana di teschi, mazzo "zoo" rosso-verde-blu. Manfredo, che colleziona solo artefatti. Canterini, col ciuffo alla Elvis, profeta del mazzo senza creature. Michelon, che si porta la moglie e la obbliga pure a giocare. Pistilli, il romano, che tutti sono sicuri che bara ma nessuno ha capito come. Fogliazzi, che nello schedario con le carte, all'ultima pagina, ha una foto in A4 della fidanzata. Noghera, che avrà settant'anni e prima di ogni partita posiziona sul tavolo una dozzina di diversi portafortuna. Ghigo, col cappello da cow-boy e il mazzo mono-nero. Gagliardini, che una mano è di plastica e l'altra ha il pollice sovrasviluppato (mazzo "controllo" bianco-blu). Il Cristo[9], sosia del galileo dopo la deposizione; secondo alcuni eroinomane, sempre impegnato a grattarsi la scabbia eppure tigliosissimo col suo mazzo "privazione del mana". Ma è un pantheon[10] che tanto rapidamente sorge quanto è sommerso e diluito dall'imporsi ovunque del giochino a base di terre, creature e incantesimi. In ogni classe ci sono due, tre, dieci giocatori; in ogni bar almeno un tavolo è deputato alle Magic; le facoltà, compresa la tua, diventano sede di tornei; al concerto dei Blind Guardian alcuni fan sono colti a scambiarsi carte col frontman; le auto parcheggiate intorno ai negozi di giochi di ruolo, o alle librerie abbastanza attente da mettere in distribuzione i "mazzi", diventano pianali per sfide e scambi di carte; altri e nuovi negozi, anche solo dedicati alle Magic, aprono ovunque, e ovunque si gioca a *Magic.* I nomi delle espansioni sono noti anche ai profani, *Legends*, *The Dark*, *Fallen Empires...* Pure i ragazzi usi a mollar pacchine ai peiores e passare le giornate al campetto prendono confidenza con draghi (di Shivan), vampiri (di Sengir), angeli (di Serra), palle di fuoco,

[9] Lo incontrerai poi nei quarti di finale delle regionali, un paio d'anni dopo. Al suo "mi ha messo in croce" dopo che sei riuscito a calare un Angelo di Serra, ricevi un'ovazione.

[10] Ci ritrovi pure il Franci della tua infanzia. Ovviamente fortissimo anche a *Magic*, fattosi lungo e secco, non ha comunque dimenticato i giochi di ruolo: ha ancora con sé il fido zaino e appena ti vede, e ti saluta, subito tira fuori un enorme manuale e ti spiega che il *Rolemaster* è su-pe-rio-re.

Santoni.indd 47 13/02/17 16:58

fulmini, *counterspell* e riti oscuri. Giocano anche i carnefici! Sono i prodromi dell'imporsi del fantasy come immaginario egemone, ma c'entra anche la combinazione tra collezionismo (alcune carte cominciano a valere cifre importanti), scambio di figurine, azzardo (ai tornei si vincono carte, quindi, di fatto, denaro), strategia, portabilità: tutto cospira in favore di *Magic*. I giochi di ruolo, abitanti lo stesso territorio in cui si è originato l'incantesimo, ne vengono travolti. "Carte, solo carte. La gente non vuole altro. Che noia...": così il proprietario di Stratagemma, che pure è stato ben felice di vendere espositori su espositori di booster pack; ironicamente sarà proprio lui a sopravvivere quando, qualche anno più tardi, arriverà il riflusso e i negozi di carte chiuderanno uno dietro l'altro.

La fine delle Magic arriva, ma col risucchio d'onda, che porta con sé anche riassestamenti dell'industria – non solo chiudono molte aziende indipendenti che avevano fatto la storia dei giochi di ruolo, comprese tutte le italiane, ma la Wizards of the Coast, casa madre di *Magic*, usa parte del tesoretto per acquistare la TSR, produttrice proprio di *Dungeons & Dragons* –, un'era finisce davvero. *Magic* tramonta, e il suo tramonto porta con sé tutti gli ambienti che aveva invaso. La gente che aveva giocato ai giochi di ruolo era passata a *Magic*, ma non sarebbe tornata alla vecchia passione. Finisce così l'era in cui si poteva andare in un negozio di settore e passare una giornata allo scaffale dei manuali, dei moduli e dei supplementi, spulciare sistemi mai sentiti, scoprire i critici di *Rolemaster* e prendere in considerazione, quasi seriamente, l'ipotesi di passare a *RuneQuest*, o ancora comprare manuali in lingua originale di cui poi si userà una mezza regola ma sono belli da leggere come romanzi e comunque, anche con una sola nota, andranno a comporre il mosaico delle *house rules* che si eleva a sistema, a generatore e ordinatore del mondo, dei mondi.

Per te è l'opposto. Mentre ovunque fuori le Magic distruggono l'ecosistema dei giochi di ruolo, nel tuo caso saranno loro a regalarti finalmente un gruppo.

Santoni.indd 48 13/02/17 16:58

Solo la forza delle carte collezionabili porta infatti all'apertura di un negozio di giochi anche al paese. Il nome è Dragon's Den, Troll's Lair o qualcosa del genere, così generico e cliché che neanche lo ricordi (Dragon's Pit? Demon's Hole?), anche perché per voi è da subito, semplicemente, *il negozio*.

Lo apre un giovanottone entusiasta un po' di tutto: ingegnere mai arrivato alla tesi, smanettone, appassionato di giochi ma anche di manga, supereroi, fantascienza, e di tutto il giocattolame che, dopo la riqualificazione sotto il nome dignitoso di "action figures", può finalmente essere acquistato senza troppa vergogna anche dagli adulti. La sua passione è però vaga. Coi giochi di ruolo "ha smesso"; i giochi da tavolo non vuole sbollarli per provarli essendo un filo tirchio; di manga e fumetti americani gliene piacciono tre o quattro soltanto e smette quasi subito di ordinare gli altri con la regolarità che una clientela di fissati si aspetta dalla fumetteria; per quanto riguarda i computer, infine, il socio che si è preso per curare installazioni, riparazioni e vendita di sparsi pezzi hardware capisce presto che può inseguire altre fortune sganciandosi, e apre la sua bottega di riparazione fuori dal paese, accanto all'Ipercoop. Neanche del fenomeno delle Magic è capace di cogliere appieno i frutti, poiché la compravendita di carte, più vicina alla filatelia che al gioco, lo annoia. Gli piacciono fino in fondo solo le action figures: quelle di *Guerre stellari*, degli eroi Marvel, delle snelle e prorompenti protagoniste di *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the shell*, ma il paese non è San Diego e nemmeno Lucca o Angoulême, e di quei pupazzetti non frega ancora niente a nessuno. Perduto lui stesso ogni interesse nell'impresa, riprende il suo vecchio lavoro nel capoluogo e sbologna l'esercizio alla moglie, per niente interessata a quei trastulli fin lì sopportati giusto perché amati dall'uomo che se l'era accollata, ma troppo fiacca per opporsi. Subito ribattezzata la Gonfia, diviene la vostra unica interfaccia là dentro. Vostra: il negozio infatti, si è riempito di tutti i disadattati della zona, tra cui il gruppo del Paride, del Mella e dei loro amici, ai quali, più interessati

Santoni.indd 49 13/02/17 16:58

ai mondi alternativi generabili chimicamente che a quelli da imbastire con carta e dadi, torna però comodo un posto dove si può stare a giornate intere a giocare a carte e fumare senza consumare niente. Le stanze dietro diventano il dominio dei giocatori di *Magic*. È così che, tra una partita a carte, un baffo e un carciofo, si agglutina il gruppo chiave della stanza profonda.

Il giorno stesso in cui metti piede là dentro, comprendi che finalmente avresti avuto un gruppo. Stavolta avrebbe funzionato.

Il primo è il Silli, il ragazzo schivo e magro e moro, scuro in volto se non fosse per un leggero sarcasmo dell'espressione, che sta glossando i margini di un manuale di *GURPS* in un angolo della stanza da gioco. Sei mio!, potresti dirgli, come Francesco Stella a Axsé dei Twopoints, ma sei più cauto: uno che prende simili appunti è di certo un master, o almeno ambisce a esserlo... Per un attimo pensi che pur di giocare saresti disposto anche a fare un personaggio e metterti sotto l'egida di qualcun altro, e forse lo pensa anche lui: quando, finalmente, lo avvicini e butti là che con tutta quella gente ti sarebbe piaciuto imbastire una campagna, risponde solo Faccio un personaggio anche subito.

Si porta dietro il Bollo, che a diciotto anni è tutto camicia e giacchina, quel tipo di giovane-vecchio che in realtà pensa solo alla figa e che però, stante determinate condizioni, una partitella... Il Bollo che forse attendeva da anni che il master Silli, vecchio compagno di scuola, mettesse su un gruppo, e che ora volentieri lo segue in quello che sta nascendo. È lui, poi, un giorno che è venuto al negozio per fare il personaggio, a indicarvi il prossimo:

Quello lì, coi capelli lunghi, una volta giocava...

Ma chi, il Paride?

Ah, lo conosci?

Lo conosco sì, è qui tutti i giorni... Credevo che lui e il suo gruppo giocassero solo a *Magic*.

Sì, quando si ripigliano tra una serata e l'altra. Ma lui veni-

Santoni.indd 50 13/02/17 16:58

va all'ITI da noi, c'avevano un gruppetto di *Vampire*, mi pare col Gheppio di San Giovanni...

Il Paride, infatti, attecchisce subito, e dal suo gruppo arriva anche il Mella, che avendo le stimmate del disadattato vero pare ben oltre anche i giochi di ruolo; non sarà mai parte del cerchio interno, ma un paio d'anni di gioco se li fa, così come a spizzichi e bocconi se li fa Loriano, uno che dal loro gruppo entrava e usciva ma che voi accogliete senza troppi problemi, alla fine quel che conta è giocare.

C'è però qualcuno che non vede bene, anzi guarda proprio male, ogni giorno, il coagularsi di questo gruppo. Il Pierre, naturalmente. L'altro master. Ricordi bene l'effetto che ti faceva incrociare l'unico altro dungeon master del paese. Sotto la cesta di capelli biondastri e ricci, aveva, come il Franci della tua infanzia, lo zainetto. In stazione a volte ti guardava con sospetto, di sottecchi, sfogliando i suoi manuali seduto sulle panchine di metallo, mentre aspettavate il treno agli stessi orari, improbabili per i pendolari, le nove e trenta di mattina, le tre del pomeriggio, ore buone per raggiungere all'apertura i negozi di giochi. Per quanto disprezzi le Magic, non può non presidiare un posto del genere. Egli non è solo un dungeon master: egli, come tutti i DM, è *il* dungeon master. C'è bisogno di lui! La sua autorità non è però riconosciuta al di fuori del gruppo di tre giocatori che governa, due dei quali, ragazzi già invecchiati (uno ha una bimba, l'altro addirittura un lavoro), al negozio non vengono, anche perché la loro verità rivelata è quella che custodisce lui: a che pro perdersi nella manualistica o, peggio, in altri giochi, quando si ha già in casa Mosè con le Tavole? Il terzo dei suoi giocatori, uno grosso, coi capelli lunghi, che di nome fa Mirko ma tutti chiamano Andre, si è fissato con *Magic* e viene tutti i giorni[11] al negozio per giocare, non importa quanto il Pierre lo sconsigli e lo riem-

[11] Erano i tempi in cui non aveva ancora mollato Informatica per andare a fare il sistemista da Prada.

Santoni.indd 51 13/02/17 16:58

pia di frecciate. Un giorno si scazzano proprio di brutto. Il Pierre gli strappa il mazzo dal tavolo strepitando che deve rifare il personaggio e non c'è tempo. Andre reagisce con uno spintone che lo fa volare dall'altra parte della stanza.

Il Pierre si trova dunque nell'ingrata, ancorché degna di un profeta, condizione di predicatore nel deserto. Così tanti possibili nuovi membri del suo gruppo ma, non essendo giocatore di *Magic* e quindi di fatto escluso dalle stanze dietro, gli stanno sfuggendo tutti. Arriva all'apertura, parla con la Gonfia, ovvero parla da solo mentre quella sfoglia *Focus*, di sistemi di regole e modulistica, dell'avvento dello storytelling con la White Wolf, della presunta purezza di certi sistemi a base 3d6, e poi, via via che ai tavoli cominciano le partite, resta sempre più isolato, guardando di sbieco le odiate "cartine". Ha un breve rilancio quando persuade la Gonfia a lasciargli installare *Command & Conquer* nei due computer di servizio: essendo esperto nel gioco, per un po' unisce in sé mentore e vincitore. Poi comincia a perderle tutte, tra gran risate e qualche pacchina stealth: quando si accorge che è perché avete scoperto il cheat per alzare oro gratis, si offende moltissimo, toglie il CD-ROM dal computer, se lo ficca in tasca e, come il proverbiale bimbo proprietario del pallone, se ne va a casa propria.

Tornerà, perché l'odore di manuali è irresistibile, come il suo desiderio di ampliare il gruppo. Che è disposto a tutto, lo capite quando riesce a irretire il Torcia. Raffaele Torcini, che negli anni ottanta arrivò a gestire lo spaccio di mezza valle e a espandersi fino al capoluogo; Raffo Torcini, che a bordo di una micidiale Husqvarna truccata rubava le pensioni ai vecchi che uscivano dalle poste, che aveva fatto pestare il babbo di un loro amico, reo di aver messo il veto su "certe frequentazioni", che però non potevano finire perché usavano la sua casa come deposito per la refurtiva (Raffo Torcini che faceva pure gli appartamenti). Proprio quel Torcia che, finito lui stesso nelle maglie dell'eroina, aveva scampato un arresto per poco, si era lasciato dietro una donna disperata

Santoni.indd 52 13/02/17 16:58

e fresca d'aborto, aveva finito per prendere una partita di china white con una coda di taglio strana, e dopo che anche il Gamba di San Frediano era crepato si era sentito addosso tutto il fiato freddo e cattivo del mondo e aveva detto basta: era tornato al paese, a casa dei genitori, e si era disintossicato da solo, chiudendosi in camera con un secchio, venti boccette di Valium, tutti gli asciugamani che c'erano in bagno e diverse casse di acqua Panna, uscendone con una dipendenza da benzodiazepine e un tabagismo da due stecche la settimana, e così, mezzo scombussolato e all'apparenza innocuo, ve lo siete ritrovato, novello appassionato di *Magic*, in quel negozio che ha aperto proprio vicino a casa sua (le carte gli piacciono: ai bei tempi gestiva pure una bisca, e del resto per uno come lui la differenza tra cose "nerd" e cose "non nerd" si diluiva fino all'inesistenza in quelle "non criminali"). È ormai un brav'uomo; quando però vi chiede se può venire a giocare con voi, cade un tabarro d'imbarazzo. Per carità, il Torcia è uno spasso. Ma al negozio. Si sa come vanno le cose: uno come lui è sotto controllo. Non per tutto ciò che ha fatto, ma perché si sa che è *drogato*. Le compagnie di Carabinieri di paese, buone a poco nel perseguire i criminali, sono però infallibili nell'appiccicarsi per anni ai garretti di chi ha un precedente per possesso. Col Paride che fa qualche movimento, per non parlare del Mella, avere il Torcia in casa non è opzione plausibile. Ci rimane male, ma incassa; se lo prende subito il Pierre: per lui che non beve neanche birra il problema non esiste, e così non solo il suo gruppo conta finalmente quattro giocatori ma ha finalmente la possibilità di stare al negozio a sproloquiare anche del *suo* gioco, del *suo* adattamento di *Advanced Dungeons & Dragons* con elementi di *Ars Magica*, assieme al Torcia, che non manca mai, e così ribadire, almeno dentro di sé, la superiorità di quello che avviene nella Cucina Bianca rispetto a quanto accade nella Stanza Profonda. Ciò che non ha calcolato è che Andre non se ne era ancora andato dal suo gruppo solo perché gli dispiaceva lasciarli in tre, numero in cui il gioco di ruolo

Santoni.indd 53 13/02/17 16:58

diventa impraticabile. Due giocate dopo il reclutamento del Torcia da parte del Pierre è lo stesso Andre ad avvicinarvi mentre discutete di modifiche alle regole col Bollo, il Paride e il Silli, e chiedervi se può fare un salto a provare a giocare con voi.

Santoni.indd 54 13/02/17 16:58

Perché il gruppo sia veramente al completo, mancano ancora due elementi. La prima è Leia, resa all'oggi da quei giorni d'infanzia. Quando arriva, nessuno dei ragazzi le darebbe tre lire, né aiuta il fatto che abbia già giocato con te, visto che all'epoca avevate nove anni. Depone a suo favore giusto il fatto che quello è il suo nome *vero*, segno che i suoi seguono una via onorevole. È forse quel latente pregiudizio da liceali, che tiene le donne lontane dal tavolo a meno che non siano *davvero* anticonformiste, e anche in tal caso le fa avvicinare più tardi, e peggio. C'è anche un fondo di realtà: quasi sempre le ragazze che si avvicinavano al gioco lo facevano senza interesse, spesso per via di un compagno giocatore, e finivano per tirare due dadi, non capire mai fino in fondo cosa stava succedendo, magari morire pure alla cazzo tra i risolini, perché il coinvolgimento, prima ancora che l'attenzione o la competenza, nel gioco di ruolo è la chiave della sopravvivenza. Invece Leia, quella ragazza ben diversa dalla bambina taciturna degli anni ottanta vallombrosani, tornata in valle dalla Bologna dove ha studiato, per fare il dottorato in letterature comparate a Siena, da una Bologna degli anni novanta che alle vostre orecchie è come Berlino, con le sue storie da un altro mondo e le cose che sa, e voi non sapete, Artaud e Dürrenmatt, la poesia inglese e francese dell'800 a memoria, le controculture e Hakim Bey e i rave ben prima che il Paride, il Mella e compagnia ne scoprissero l'esistenza e venissero a darvene notizia, quell'alfiera insomma di un mondo altro, più grande e aperto della vostra provincia, sarebbe diventata anche l'alfiera del fine playing più estremo, potenza e controllo nella piena interpretazione del personaggio. Quasi precisa quanto il Paride e il Bollo e allo stesso tempo fantasiosa quanto il Silli e spontanea quanto Andre, e quindi la migliore, se avesse senso catalogare così i giocatori. Di certo la ammirate tutti, a parte il Silli, che con lei avrà sempre un atteggiamento un po' sostenuto, sospeso giusto quando scoprirà (mai lei ne avrebbe fatto parola) che era pure la tra-

Santoni.indd 55 13/02/17 16:58

duttrice italiana di un paio di moduli. In ogni caso, di avere un legame speciale con la stanza lo dimostra quasi subito.

Alla prima giocata non va in bagno. Fa il personaggio, un'arciera abbastanza standard, destrezza e prontezza alte e pedalare, puro entry level, tira due frecce ai mostri e se ne torna a casa. Alla seconda, giusto il tempo di cominciare la sessione e chiede dov'è la toilette. I ragazzi ghignano. C'è infatti tutta una mitologia intorno all'andare in bagno, intorno al raggiungerlo; intorno, insomma, ai tuoi fondi. Perché sono grandi, e irrazionali quanto possono esserlo i fondi di una casa – o meglio di due case, perché è sottoterra che le due abitazioni di genitori e nonni trovano una comunione, intrecciando le rispettive combinazioni di garage, cantine, ripostigli, stanze della caldaia, accessi al giardino, scale, scalette, cucine aggiuntive e stanze di servizio – progettata da un non professionista come il padre di tua madre. Questa casa l'ho fatta io, aveva a dire, e non era del tutto falso, perché i lavori li aveva davvero diretti, assieme a un geometra suo amico. Certo a quei tempi immaginava che una casa così, in altura, sarebbe stata eterna, e non solo nei muri e negli impianti, ma anche nella posizione, nel ruolo e nel valore rispetto ai paesi vicini e rispetto all'Italia, e l'Italia rispetto al mondo; che mai si sarebbe potuta dissipare la città, la nazione, la realtà intorno. Di tutto quel lavoro, i fondi dovevano essere la parte che lo rendeva più orgoglioso, dato che ci passò metà della sua vita. Il suo laboratorio, altrimenti detto "stanza del miele" – eccolo in una foto in bianco e nero, in maschera e affumicatore; eccolo in un'altra più recente, col padre della vostra amica di villeggiatura Cristiana, suo sodale nell'apicoltura –, era il luogo dedicato alla sua passione, e anche dopo che lui era morto, e da dieci e più anni, esalava un profumo solo un poco polveroso di cera, propoli e corbezzolo, che poteva ben essere inteso come un fantasma, tant'è che il Silli si divertiva sempre a dire ai nuovi arrivi che una volta, andando in bagno durante una giocata protrattasi fino a molto tardi, ne aveva incontrato lo spettro. Vi è in effetti molto di spettrale

Santoni.indd 56 13/02/17 16:58

in quel susseguirsi contorto di stanze, in cui, nell'accumularsi degli oggetti più vari, delle attività di tuo nonno e tuo padre e tua nonna, si erano polarizzati angoli tutti caotici e diversi tra loro, ma affini per spirito e attitudine: un'eco, un'aura, un campo psichico magari benevolo ma comunque inquietante. E non è la sola insidia. Ci sono i ragni, che affollano alcune aree degli immensi e polverosi sotterranei (amano in particolare un vecchio divano – *mai* sedersi lì – e gli angoli delle stanze di passaggio), cacciatori che escono a notte fatta e vengono quindi regolarmente sorpresi a mezzo muro o sulla lavatrice dal giocatore che, andando verso il bagno, accende d'improvviso la luce; ragni a volte innaturalmente grossi, tegenarie domestiche mai schiacciate – tuo nonno, figurarsi, non uccideva manco le vespe – e le tegenarie vivono a lungo, e come tutti i ragni non smettono mai di crescere, così dopo trenta, quarant'anni, raggiungono dimensioni, se non da migale, da ragno lupo australiano certamente. Scolopendre, poi, rapide nel loro acciottolio di cheratina sul pavimento; a volte, in estate, nidi di calabroni che si insediano dietro i cassoni degli avvolgibili, specie nella stanza del miele, attratti da quegli afrori, dalla promessa di cibo e terre di conquista. E tutta una serie di minacce inorganiche, i cavi scoperti nella cucina, il fornelletto a bombola che getta lingue di fuoco quando l'incauto di passaggio pensa di usarlo per accendersi una cicca, il forno a gas pure incendiario, le travi e i pezzi di arnia e portafavo appoggiati ovunque, irti di chiodi arrugginiti come trappole vietcong, i vecchi mobili stracolmi che possono crollarti addosso se solo li sfiori, le scaffalature di lamiera che danno la scossa perché toccano una presa rotta da qualche parte, impossibile da scovare dietro il sovraccarico di quaderni, barattoli, utensili, scatoloni a loro volta pieni di scatole da scarpe ricolme di cavi, colori, giocattoli, ninnoli e cianfrusaglie, tavoloni, già spessi e ingombranti di per sé, completamente pieni di casse, cassoni, ziri d'olio, enormi racchette di vimini un tempo sempre piene di susine portate da parenti e amici di famiglia, cassettiere e credenze in bilico

Santoni.indd 57 13/02/17 16:58

su zampe laccate e instabili, ancora più pesanti perché, oltre che ricolme di roba, riempite anche nel loro ventre di libri, vecchi corredi, servizi di piatti e bicchieri e trenini e bottiglie vuote o piene di vino divenuto da tempo liquore, borracce Stella Alpina e scatole di fiammiferi e tritacarne di metallo e statuine di ceramica senza mani o testa.

Né mancano, appunto, le minacce astratte: il quadro col clown, il manichino da sarta della zia di tua madre, in agguato senza volto in un angolo della stanza della caldaia, le tre bambole di porcellana che la nonna considerava di pregio e forse lo erano prima di tramutarsi in esseri tarmati, spelacchiati e certamente maledetti; il piccolo cavaliere medievale, infine, un nano in armatura, che non è altro, poi, che un vecchio costume di carnevale realizzato da tuo padre con bristol e spray metallizzati, gioia di bimbo che ora, le due mani appoggiate alla spada e il cimiero reclinato, pare solo pronto a svegliarsi e uccidere, a mettersi alla testa dei tre pupi siciliani, appesi al muro come impiccati, dono dei parenti di giù, Bradamante, Rinaldo e Orlando, le facce terrifiche, con gli occhi da triremi dipinti grossolani sul legno...

Per questo, e per via della struttura labirintica, che anche i più attenti impiegavano un bel po' a dominare, andare in bagno è un affare a sé, da farsi velocemente, col fiato sospeso, i più suggestionabili (o aracnofobici come il Bollo) addirittura con gli occhi socchiusi, e quando qualcuno va c'è spesso il risolino, un risolino che vuol dire "chissà se tornerà", e così esorcizza la possibilità che possa capitare a voi. Così, quando Leia, la ragazza carina nuova, l'ingenua neofita, chiede dove sia il bagno, ecco alzate di sopraccigli e triangolazioni di sorrisi.

Insomma, dov'è?

Allora, prendi quella porta...

Cosa ridete, voi?

Non gli dare retta... Dicevo, esci di qua, vai a dritto, non la prima porta, la seconda a sinistra...

NON andare nella porta a destra. Il Paride.

Santoni.indd 58 13/02/17 16:58

Perché, cosa c'è nella porta a destra?

Ma niente, la stanza della caldaia...

Sì certo della caldaia e del...

E dai, Paride. Non gli dar retta, davvero.

Perché, cosa c'è?

Un manichino, nulla di che. Dicevo, seconda porta a sinistra, ti trovi in un garage, ci sono tre porte, prendi quella nell'angolo in fondo a sinistra.

O' cos'è, un dungeon?

Gli altri si guardano come a dire è sveglia questa, magari dura più di due giocate...

Attenta alla presa! Il Bollo.

Che presa?

Vedi Leia... Nella seconda stanza, non cercare la presa, cioè, l'interruttore, con la mano, ce n'è uno subito a destra quando entri ma è sbudellato, rischi di infilare la mano nei cavi...

Ci rimani attaccata, fa il Paride, poi tocca venire a staccarti con le scope.

Buh quando ci misi la mano io mi ustionai ma mica mi prese... C'ho ancora il segno, ride Andre mostrando l'indice e il medio.

Ah, giusto. Anche gli scaffali, nella stanza grande, sono elettrificati.

Ma non ha senso!

Poi ti spiego... Comunque, dritto, seconda a sinistra, poi in fondo di nuovo a sinistra.

Va, finalmente. Il gioco riprende, la bolla si richiude. Non è ovvio calcolare il "tempo fuori" quando il gioco procede: rispetto a chi deve arrivare, a chi è andato in bagno, a chi è andato via, esistono solo il da poco e il da molto.

Allora, io muovo sei metri verso est e lancio una gemma di fuoco al primo spettro...

Gli passa attraverso. Silli, tu che fai?

Come, attraverso?!

E dai Paride, lo dovresti sapere...

Santoni.indd 59 13/02/17 16:58

Che devo sapere? Tiro *leggende*. Fatto. Quindi?

Io intanto attacco eh...

Aspetta un secondo, Silli. Necrospettro. Può essere colpito solo da armi magiche.

Ma le gemme di fuoco *sono* magiche!

Solo quando esplodono. Sono un oggetto *alchemico* che quando si innesca esplode in un fuoco *magico.*

Ma che cazzo, scusa... Io, cioè McMartigan, ho Intelligenza 9, e visto che questa cosa la so, è *ovvio* che la scaglio in terra in modo da farla esplodere sullo spettro.

Ma non lo hai fatto.

Oh io attacco il vampiro eh...

Aspetta. Vabbe', McMartigan, ritira sta pietra.

Diciotto. Maremma...

Silli? Cioè, Svetlanka?

4. Preso alla testa.

Mmm non ho visto, ma vabbe'. Cos'hai?

Scettro Ligneo Flagello dei Non Morti. Raddoppia i danni. Quindi per quattro.

I non morti non raddoppiano alla testa.

Già. Che fava... Oggi non ci stiamo troppo dentro, ve'?

Senti...

Cosa c'è, Loriano? A Rowen tocca tra due turni...

No, dico, è da un po' che la tipa nuova è di là.

In effetti..., fa Andre. Che faccio, vado a recuperarla?

Ma sì, tanto Ponzer l'Ardimentoso a questo giro è stordito.

Toglietemi lo stordimento eh..!

Continuate a combattere, alla fine i personaggi sgominano vampiro e necrospettri, procedono nel dungeon, imboccare la porta più a nord è la scelta incoraggiata da una profezia dell'evocatore McMartigan (*Intuizione medianica*, sì/no, 65% di successo), avanzano con molte precauzioni nell'ampio corridoio bordato di mezze colonne, in fondo al quale, nell'oscurità, si ode il rumore di una fontana...

Sarà piuttosto un piccolo fiume sotterraneo?, ipotizza Svetlanka la ranger-ladra, che poco prima, con un tiro consa-

Santoni.indd 60 13/02/17 16:58

pevolezza da due raise aveva notato che l'umidità sui muri andava aumentando e che anzi i blocchi di tufo di cui era fatto il corridoio iniziavano a mescolarsi con filoni di viva roccia...

Provo ad ascoltare meglio con tre raise.

Aspetta Silli, ti faccio un *Amplifica sensi*, dice il Bollo, così hai il quarto.

Ohi ragaz ma quei due? Loriano. Da tipico giocatore occasionale, che viene per bere e tirare due dadi, è l'unico, nell'immedesimazione generale, a rendersi conto che anche Andre è entrato nel "da molto" e che quindi Leia è sostanzialmente scomparsa.

Staranno pomiciando, dice il Bollo, mentre appunta un lapis già appuntito.

T'immagini. Gli piacerebbe a Andre, dice il Silli.

Vabbe' dai, vado a vedere, dici, e chiudi il quaderno per portarlo con te (sempre portar via il quaderno, che anche i veterani più in buona fede, ben consapevoli che venire a conoscenza di informazioni segrete rovinerebbe solo il divertimento, non possono resistere a dare almeno un'occhiata). Non fai in tempo ad alzarti che sulla soglia della porta ricompare Andre:

Bravo. Meglio se vieni tu, in effetti.

Ma è successo qualcosa?

Vieni e vedi. Anzi, venite tutti.

Ma Leia?

Eh, Leia... Ha trovato qualcosa.

La regina dei ragni? Ride il Silli mentre vi alzate e in fila, anzi in formazione, proprio come personaggi in sopralluogo, vi avviate di là, puntando la luce della porta aperta in fondo, nel buio.

Nel garage, tra la porta della stanza del miele e quella del gabinetto, sulla parete nord, la biblioteca o meglio l'unica scaffalatura di legno tra quelle di ferro delle altre pareti, perché di libri ce ne sono giusto una ventina, il resto sono quaderni impestati di muffa e propoli, caraffe da miele vuote e vecchi barattoli metallici, di vernice, sigillati dalla ruggine e

Santoni.indd 61 13/02/17 16:58

dal colore secco, è spostata. È, in effetti, aperta come una porta. Aveva dunque dei cardini?

Tipico passaggio segreto, dice il Paride.

E sì, è un passaggio segreto perché dietro c'è una porticella metallica, da baracca degli attrezzi o da centralina, essa pure aperta a mezzo, e poi delle strettissime scale, che subito virano di 90°, scendendo verso una luce vibratile, bluastra, al neon.

Non ci posso credere...

Hai un passaggio segreto in casa e non ce lo dici? Fa il Silli superandoti per sbirciare la scala che scende sottoterra, al secondo livello del dungeon.

Ma... Io veramente...

E no, non lo sapevi. Ma sul momento neanche ti poni la questione del saperlo o meno: sei più sul se sia possibile o meno. Poi dalle scale spunta una figura in maschera antigas. In mano ha una carabina.

Cazzo!

Si alza la maschera. Ride. Buoni, sono io.

Sì va bene ma stai buona con quel fucile.

È scarico.

Sì ma...

Visto che roba? Com'è quella cosa? Tiro *cercare passaggi*? L'ho fatto, che dici? Potevi dirmelo che c'avevi una roba del genere.

Potevi *dircelo*, fa Andre.

Raga', io veramente...

Non ne sapevi niente?

E no.

Allora vieni sotto, venite sotto, strizza l'occhio Leia, è abbastanza incredibile.

E andate sotto...

Casse su casse di cibi in scatola. Pomodori, pesche, fagioli, albicocche. Prosciutto in scatola. Manzo in scatola. Centinaia e centinaia di litri d'acqua in taniche da trenta litri. Tovaglio-

Santoni.indd 62 13/02/17 16:58

lini, carta igienica, piatti di carta. Sacchi di plastica pieni di lenzuola...

Oh mio dio.
Ma...
Non ci credo.

...Scatole di piselli, di mais, di ceci, di fagiolini. Marche che non esistono più, marche che non avete mai visto, marche che conoscete benissimo ma con la confezione di una volta... Ecco il caffè Lavazza col logo degli anni sessanta, nero e rosso tagliato in diagonale come un'orifiamma della CNT, ed ecco lo zucchero, la farina, il sale grosso e quello fino nei pacchi Italkali uguali a quelli di oggi ma fattisi gialli e incrostati, e poi posate, utensili, mucchi di Duracell e Superpila di ogni formato in una cesta; appesi ai muri, un maglio, due asce, un pennato, un decespugliatore, una motosega, il fucile, che Leia ripone sui suoi supporti, e poi in una scaffalatura più in basso, rotoli di fil di ferro, di filo spinato, un trapano, decine di scatole di cartucce, luci di emergenza, tagliole...

Tuo nonno si era fatto il bunker, sorride il Paride.

Roba da matti...

Negli anni cinquanta la minaccia nucleare si doveva sentire, ridacchia Andre prendendo un'ascia dal muro e brandendola a mo' di barbaro.

O quella fascista, dice il Paride tirando fuori da una cassetta di legno una mitraglietta mezza arrugginita, col caricatore laterale e il calcio cavo. Questa è una Sten, c'è anche in *Fallout.* Qualcuno deve aver fatto il furbetto sulla riconsegna, eh?

Sarebbe perfetto per giocare un'ambientazione postapocalittica, dice il Bollo. Lo guardate. Mica ha torto.

Santoni.indd 63 13/02/17 16:58

È così, sotto il segno di un segreto condiviso, che comincia l'epoca d'oro della stanza profonda. La prima ambientazione intorno a cui sviluppi il vostro sistema di regole – dopo tre anni è il momento del salto – è infatti postapocalittica, e per un anno, prima di decidere di sacrificare l'atmosfera alla praticità, giocate proprio là sotto, nel bunker.

Nell'anno del ritorno alla stanza originaria, ecco che il gruppo si completa. Ecco Tiziano. Non che non fosse mai passato dalla stanza. Chi bazzicava il giro dei casolari, quella rete di fricchettoni di paese, fuoricasta, spostati, stranieri ricchi, intellettuali in autoesilio che viveva nelle campagne intorno, prima o poi dalla stanza ci passava. Negli anni d'oro ci sarebbero passati tutti. La Parvati e il fidanzato, come si chiamava... Insomma, il pittore; l'Allori con la barba tinta di blu e il rosario buddista al collo, che quando ragazzini andaste per la prima volta a casa sua vi aprì mezzo nudo, la barba ai tempi d'un amaranto porporino, dietro di lui risate folli di donne e caos a raggi e stelle, e vi disse Scusate le bimbe sono già in cartone e tu pensasti Ecco un gerofante, un alto sacerdote, pure lui una volta un personaggio lo fece e tre o quattro giocate lo portò pure avanti, ma la griglia delle regole lo opprimeva, gli rendeva impossibile l'azione... Ci era passata la Lidia, che sembrava un misto tra la dea Kalì e una vecchia, e sì che aveva vent'anni, la Charline, che invece sembrava solo una dea, e Greta la rossa – Ti rendi conto? Fighe che vogliono giocare di ruolo: forse il mondo sta cambiando davvero, così una sera parlò il Silli –, c'erano passati il Beppe e Florian, Loriano e il Mella per due anni almeno, e quelli del circolo di San Gusmè e Erme Michelstadter detto il Baronetto, col fazzoletto al collo e la curiosità per qualunque cosa che si accendeva veloce e ancor più rapidamente scemava, quanto durò, dieci giocate? Sempre meglio della singola retta dal Donda... E c'era passato Tiziano. Chiaro che quando l'avevate visto arrivare la prima volta vi eravate detti che uno come lui non poteva reggere sei ore a un tavolo. Peggio dell'Allori. Uno tutto nervi, tutto ciuffi, che da bambino saliva sugli alberi

Santoni.indd 64 13/02/17 16:58

come una scimmia e scagliava sassi sulle capocce con micidiale precisione, che fattosi ragazzo sembrava River Phoenix e tutte lo amavano ma lui si mise con una piccoletta scura di Bucine, e li potevi vedere ovunque, ma sempre di passaggio, sul califfone ricostruito coi pezzi di quello di suo nonno... Tiziano che a fine liceo bocciò per le troppe assenze ma si aggirava con una copia ciancicata dello *Straniero* nella tasca della giacca di velluto, che a Genova nel duemila e uno andò, smollò una molotov in una camionetta, fece il cane sciolto per tre ore e poi rientrò senza un graffio, anzi pure con un casco verde della Finanza come trofeo, che negli anni successivi si iscrisse a filosofia e visse con gli anarchici a Perugia e prese un carattere più contratto, le punte delle dita sempre gialle per il tabacco, la barba lunga, certi occhialetti tipo Stirner, ma continuava a piacere alle ragazze, sfuggente e biondo com'era... Passò anche lui, fece un personaggio in un'annata cyberpunk, fece il *tecnico*, Belgrado si chiamava, lo tenne due giocate e poi lo fece morire in un assalto senza senso a un supermercato in cui non gli venne dietro nessuno. Rifece un altro tecnico, neanche gli diede il nome perché quella giocata si limitò a tenere il personaggio di qualche assente e poi non venne più se non saltuariamente, facendosi bastare l'utilizzo di personaggi altrui o anche di sgherri al seguito del gruppo, "giusto per fare due scontri".

Fino a quella sera.

Siete sotto, sono già arrivati il Paride, il Mella e Leia, e bussano alla porta, una cosa inusuale perché è sempre accostata, o meglio qualcosa a mezzo tra l'accostato e l'incastrato, basta spingere forte o darle una spallata per entrare. Bussare è gesto da forestiero, quasi indizio di minaccia. Infatti ogni volta, e anche questa, il Silli fa subito il suo sketch: Sbirri raga, sbirri! Vai ad aprire, ed eccolo lì, tutto arruffato.

Oh Tizzi.

Ciao ragazzi...

Guarda chi si rivede. Quanti sono, tre anni?

Mi sa quasi cinque. Ciao.

Santoni.indd 65 13/02/17 16:58

Entra.

Ehi Tizzi! Subito Charline. Le piaceva, non ricordavi se avessero avuto una storia – era normale del resto, un po' erano fatti dello stesso amalgama.

Senti, sentite..., dice, pare in affanno, lui che in affanno non lo avevate visto mai.

Cosa c'è? Chiede il Paride. La porta intanto viene spintonata, entrano il Bollo e Andre con birre e nachos.

Oi bada Tiz.

Ciao ragazzi. Siete in diversi eh, stasera.

Siamo quelli di sempre. Quelli del gioco, fa Andre poggiando la cassa di Fink Brau.

Fai un personaggio? Chiede il Bollo, quasi minaccioso, ché gli esterni li tollera solo se si mettono a giocare, e pure veloce.

Magari, sì, magari. Volevo, ecco volevo dirvi, dirti – ti guarda – una roba, ma se...

Entra Leia.

Ciao Tizzi! Lo abbraccia:

Ti vedo bello sbattuto, bravo. Sei venuto a tirar su un personaggio?

Se siete tutti e volete giocare subito, insomma, giochiamo...

Magari puoi tenere il personaggio di Loriano.

Chi è Loriano?

Mi sa che non lo conosci, è uno di Figline, ha cominciato da un po' ma non viene sempre...

Sarebbe bono se lo usassi, fa il Bollo, siamo in una cripta pesa, il ladro ci serve.

E prende il personaggio di Loriano, Luthrist l'Elusivo, e lo porta per tutto il dungeon, rimane anche per uno scontro che va per le lunghe, Charline e il Bollo se ne sono già andati, restate fino alle tre di notte per chiuderlo, sono i personaggi contro un gruppo di draconiani particolari, color rame, immuni alla magia, armati di alabarde fiammeggianti... Quando finalmente finite (vittoria pulita del gruppo, un solo ferito

Santoni.indd 66 13/02/17 16:58

grave subito rimesso in sesto a suon di incantesimi, niente menomazioni, con un Luthrist l'Elusivo in gran spolvero, a segno con un paio di critici, chiuso il combattimento con quattro danni in tutto, fatto pure un numeraccio andando a disinnescare dei campi di forza di cui aveva capito l'origine – giocato, insomma, da Tiziano con una cura, un'attenzione, una serietà che non gli avevate mai visto esprimere, lui che giocava sempre scazzato e gongolante, senza mai capire le regole fino in fondo, oppure blasé, come assorto in altri più rilevanti pensieri), si versa ancora un mezzo bicchiere di birra, si gira una sigaretta, aspetta che gli altri escano...

Vabbe' Tizzi, buona notte.

Senti, *dungeon master...*

Che?

Volevo dirti una cosa.

E dimmela.

Ascolta, non è che posso restare qui?

Tipo a dormire?

Eh.

Buh, se ti va... Che t'è successo? Greta ti ha buttato fuor di casa?

Non ci sto più con Greta. Da... Diverso. Senti, nella stanza di là, hai visto, c'è quel divano...

Il *divano dei ragni*?

Eh... Magari mi metto lì.

Scherzi? Vieni su, io mi piazzo in camera dei miei e ti lascio la mia.

No, è che... È che, vedi...

Cosa?

No, volevo sapere se potevo rimanere, tipo, tre o quattro...

Giorni?

Mesi.

Salta fuori che Tiziano è ricercato per un attentato ai ripetitori militari su in Pratomagno e intende darsi alla latitanza. Difficile però farla ai tuoi: sono in campagna e presto ci si stabiliranno per l'estate, ma ancora per cinque settimane vi-

Santoni.indd 67 13/02/17 16:58

vranno in casa, lì sopra... Stai per dirgli che è impossibile, poi ti torna in mente il bunker.

Avrebbe vissuto là sotto fino all'avvento di luglio, e ancora nella stanza fino a metà settembre. Avrebbe studiato tutti i manuali, del resto non c'era molto altro da leggere a meno di buttarsi sui tuoi vecchi librogame o sui sussidiari di quando tua nonna faceva la maestra, e là sotto le giornate sarebbero state lunghe. Sarebbe diventato un giocatore. Di più: uno dei pilastri del gruppo.

Santoni.indd 68 13/02/17 16:58

Entra così nel vivo un arco, con te alla guida, Andre, Bollo, Paride, Silli, Leia e Tiziano a far zoccolo, e ancora i passaggi più o meno frequenti dei vari Mella, Charline, Loriano, Florian, tutta gente che col passare del tempo avresti visto solo per il gioco, e a poco sarebbero valse le proposte del Silli di fare una cena o addirittura un viaggio tutti assieme, ma che al gioco avresti visto sempre, ogni martedì, non importa cosa accadesse a ciascuno fuori, e del resto cosa accadesse non lo sapete; giocate, e anche tutto il resto si irradia di senso, anche il paese e la valle sembrano vivi... Un arco che pare non potersi mai interrompere, un arco di molti anni, di molte ambientazioni, che registra lo sviluppo del vostro sistema di regole, l'avvicendarsi di scenari sempre più raffinati, il tuo stare a pensare in ogni momento al gioco, allo sviluppo della campagna, pure mentre carichi feriti sull'ambulanza durante il servizio civile, l'affissione di cartelli e mappe al muro, e quella di strati di illustrazioni sullo schermo del master. Sì perché ogni anno, prima di cominciare l'ambientazione, stampavi alcune immagini sullo stesso tema e le applicavi sulle facciate esterne. Velo tra il codice sorgente nella mente del master e la realtà condivisa fuori, oltre che paravento dietro cui nascondere gli appunti e lanciare i dadi[12], cominciasti proprio l'anno del bunker a decorarlo, perché il disegno fantasy proposto dalla Editrice Giochi – era ancora quello incluso nella scatola *Companion* di *D&D* acquistata ai tempi delle medie – sarebbe stato fastidioso da vedere per giocatori che dovevano immedesimarsi in reietti della wasteland postnucleare, in figure alla *Mad Max* o alla *Ken il guerriero...* Così prendesti alcune belle immagini di Brom e... Aspetta un attimo.

Prendi in mano il vecchio paravento di cartone, bello consunto ma anche bello spesso: grasso, quasi. Lo soppesi. Lo pesi: vai nella stanza del miele, lo butti su una delle bilance: 880 grammi. All'interno, incorniciate da strati e strati di

[12] Poiché il ruolo del dungeon master è far accadere la cosa giusta e quello dei dadi legittimarlo, non viceversa.

Santoni.indd 69 13/02/17 16:58

scotch telato, a volte rinforzato con spillature, tre facciate di tabelle, il riassunto dei modificatori di combattimento, quelli per gli attacchi a distanza, per le cadute, per gli incontri, quasi tutti pieni di note a evidenziatore, chiose a lapis, schizzi di birra che hanno sciolto qua e là l'inchiostro... Ma il miracolo è sul fronte: ora ci sono delle tavole scientifiche di eucarioti e procarioti prese da una qualche *Encyclopaedia*, residuo dell'ultima breve annata dove i giocatori si risvegliavano in un mondo esiziale che aveva già passato vari cicli evolutivi e si avviava al tramonto ultimativo. Dalla terra desolata della prima ambientazione a quella dell'ultima, passando per una moltitudine di mondi futuribili o fantastici. Riportandolo nella stanza, pensi a come tutti i cicli del vostro giocare siano contenuti in quel paravento: l'unico reperto, tra mille, che testimonia non solo le ambientazioni fatte ma anche la loro cronologia. Ogni volta che cominciavate un'annata, stampavi a colori tre immagini rappresentative dell'immaginario che avreste esplorato e ci rivestivi nuovamente l'esterno. Così, ora, puoi fare il processo inverso, prendere il trincetto, tagliare a fondo uno sportello su ognuno dei tre pannelli A4 e scoprire, uno dopo l'altro, gli strati geologici.

Secondo strato: fantasy puro, un drago di Elmore, un druido di Brom, un barbaro di Frazetta. L'ultima campagna fantasy, forse la più riuscita; di certo l'unica a durare due annate.

Terzo strato: James Bond sul jetpack, villa Malaparte a Capri, uno scatto di scena dal *Giorno dello sciacallo.* Si tratta di *Grand Croix*, la tua ambientazione più raffinata, un'isola di intrighi al centro del Mediterraneo negli anni sessanta, e quella che funzionò meno, per quanto ricercata e ben progettata: il gioco di ruolo si alimenta di cliché e di variazioni sugli stessi, perché quanto più è ampio il denominatore comune, tanto più l'immaginario collettivo può prosperarvi.

Quarto strato: incisioni classiche da *Alice nel paese delle meraviglie*, *Il mago di Oz* e *Peter pan.* Annata *Mondo delle fiabe*, ovviamente.

Santoni.indd 70 13/02/17 16:58

Continui a tagliare e aprire sportellini sulla carta dello schermo, e come l'archeologo più fortunato al mondo contempli con soddisfazione lo sgorgare delle annate. Ecco le tavole di *Ghost in the shell* e *Akira* per l'annata cyberpunk subito precedente, le stampe giapponesi per il fantasy orientale, e via andare, indietro nel tempo, annata steampunk, annata di fantasy greco-romano, horror con le incisioni di Odilon Redon, fantasy nordico, space opera, l'*Orlando furioso* di Doré per il fantasy all'italiana, mecha design per l'annata robotica, un fantasy generico bello sovraccarico, e quelle, infine, postapocalittiche per la prima annata fatta col vostro sistema. Sotto di essa, il trincetto gratta il cartoncino originale. Diciassette anni di ambientazioni, più le tre di rodaggio (una a *Rolemaster*, una a *Cyberpunk 2020*, e quella decisiva a *Champions*, il cui sistema a punti fu la base di quello che sviluppasti l'anno successivo, a partire dai concetti chiave del sistema scritto l'estate tra le medie e il liceo). Vent'anni tondi di gioco di ruolo, là sotto, e almeno metà ascrivibili all'epoca d'oro. Epoca in cui molti sarebbero arrivati e se ne sarebbero andati mentre nella stanza si stabilizzava il gruppo storico; si sarebbero avute glorie inaspettate, come quando Erme sarebbe venuto a dirvi che era stato assunto a Londra, alla Electronic Arts, a fare il game designer con uno stipendio che in Italia, ormai, non prendevano più neanche i quarantenni messi meglio, e avrebbe portato in dono l'edizione completa di *Warhammer Fantasy Roleplay* come ringraziamento, perché, avrebbe detto, senza aver giocato qui mai avrei potuto fare quel che faccio lì; cadute nel grottesco, come quando il Bollo avrebbe portato suo cugino, un tipo lungo e nervoso sui quaranta, che alla vista dei libri di magia si sarebbe spaventato, pensando di essere finito in un covo di satanisti; e misteri destinati a rimanere inspiegati, come quando il Mella si sarebbe presentato, dopo due anni di assenza, un martedì sera, a mezzanotte, stravolto, avrebbe preso dallo scaffale dei manuali il *Chromebook*, uno dei vecchi sourcebook di *Cyberpunk*, e sarebbe andato via, e tua madre avrebbe detto di averlo visto il mattino dopo, in

Santoni.indd 71 13/02/17 16:58

macchina sulla strada, addormentato con la testa sul volante, col sourcebook aperto in mezzo... Poi tanti passaggi a vuoto, di gente che sarebbe venuta a provare il gioco, non si trovava con le sue dinamiche o con voi, e poi spariva nel nulla[13]. E crisi, anche: la tragedia di Loriano, quel momento buio in cui i media avrebbero scagliato sulla stanza una luce che non poteva che essere distorcente, fino all'atteso ritorno nell'oscurità... Ma furono anni, soprattutto, di grandi avventure, grandi personaggi e grandiosi nemici, di mondi sterminati e lussureggianti e gravidi di misteri: ma a cosa varrebbe descriverli, raccontarli? Descrivere l'ascesa e la caduta di Buffo Rylla, l'infame, di suo fratello Cruffo il mago folle, o l'arrivo del Nero Messia nelle gelide lande del Nord? Cosa potrebbe insegnarci il racconto della corruzione degli unici che potevano battere gli Xenozoidi, il loro divenire Xenozoidi a loro volta? Il momento cruciale in cui Gottfried il Cavaliere avocò

[13] Dai allora magari vengo a giocare.

Viene davvero, il Donda. Si deve essere convinto di aver avuto accesso a una sorta di intellighentzia locale, forse proprio a una loggia d'iniziati che cela le proprie alte attività di pensiero dietro il paravento della facezia. Non è dissimile, il suo sguardo, entrando nella stanza, da quello di chi per la prima volta entra nel Tempio, quale che sia: è con leggero timore che alza gli occhi alle mappe, artigianali quanto vuoi ma comunque sapienziali, ai cartelli, moniti pitagorici per lui incomprensibili – LA... COMPLETA VERITÀ?; SIAMO STATI AMANTI!; PLACA GLI ANIMI CE L'HAI?; PASSIAMO PER LA MANINA...; BRUCIA, MIO COSMO!; C'HO PIÙ UNUS AL BONUS... È stato pure fortunato: si è unito prima dell'inizio, fa il personaggio assieme agli altri, avrà tempo di imparare senza lo straniamento di chi arriva a metà stagione. Ma per quanto gli organizziate pure una giocata di prova, non ce la fa proprio. Quando al "Chi va là" di una guardia risponde "Salve, sono un ladro", è difficile non prenderlo in giro; da master devi mantenere un aplomb, lo fai sbattere in una segreta per un paio di notti... Alla giocata successiva non si vede, manda mille messaggi per scusarsi, ma il gioco non è una partita di calcetto, comincia e procede anche senza di te, vai tranquillo... Una settimana dopo ti chiede com'è andata, che cosa ha fatto il suo personaggio. Gli comunichi che gli altri lo hanno decapitato e buttato in un fossato. Però se vuoi puoi ripartire con quello, eh, non abbiamo ancora cominciato seriamente...

Non lo rivedete più, il Donda.

Santoni.indd 72 13/02/17 16:58

a sé la Mano Abbagliante di Helden, quello in cui Pemulis il traditore profanò il Tempio di Astarte? Detto così, non è che namedropping; né specificare qual era il personaggio del Paride e quale quello del Bollo aggiungerebbe molto ai fatti, e anche andando più a fondo, descrivendo nel dettaglio ogni passaggio, facendo venir fuori il nerbo delle vicende, ne uscirebbero comuni romanzi fantasy o fantascientifici, opere manieriste come *Shannara* o *Dragonlance*, che proprio da una campagna di *D&D* veniva... Neanche le più epiche, neanche la volta in cui i personaggi furono scagliati all'Inferno da un tranello del Commodoro, e se lo fecero all'insù, girone dopo girone, per tornare alle stelle più forti di dieci livelli e pronti a una deliziosa vendetta, possono dire granché a chi non le ha giocate. I tanti che in quegli anni passarono una sola volta dalla stanza, per provare a creare un personaggio o anche solo farsi un'idea di cosa accadesse là sotto, videro solo una decina di sciamannati attorno a un tavolo. Si poteva solo esperire. Esistono due foto, di quel periodo. Sono affisse vicino a uno stipite della porta divisoria, sotto a ben più grandi cartelli; mezze accartocciate, scure, neanche si notano. Cosa si vede? Nient'altro che, appunto, una decina di persone attorno a un tavolo in una stanza fumosa e incasinata, lo schermo col master dietro, le bottiglie di birra che emergono come menhir da un ripiano completamente coperto di schede, mappe, matite, e, quella sì, una certa concentrazione sulle facce di tutti i presenti, la concentrazione di chi sta tessendo un mondo che può esistere solo nel cloud, nello spazio mentale condiviso, un mondo connesso forse, ti veniva a volte il dubbio mentre raccontavi agli altri cosa stavano vedendo, a tutti quelli creati nelle mille e mille altre stanze profonde...

In quella sotto, si vedono il Silli vestito da strega e Andre da saraceno: in un momento di esaltazione (o era forse, solo, una giocata di Carnevale o di Halloween) venne fuori l'idea di dare punti esperienza bonus a chi si fosse presentato vestito come il proprio personaggio (era lì che erano arrivate in stanza le poche "props" che ancora resistono, come la Sacra

Santoni.indd 73 13/02/17 16:58

Urna fattasi posacenere e portamatite): ma erano, di fatto, parodie dei loro personaggi, arrangiate con quel che avevano trovato in casa e un paio di accessori da cartoleria. È forse per questo che non avete mai creduto nei LARP, i giochi di ruolo dal vivo. Che razza di produzione, che costumisti e scenografi e registi ci sarebbero voluti per competere con gli scenari che si dipanavano nel teatro infinito della mente? Quelle pagliacciate in costume, quei fendenti tirati al rallentatore con spade di gommapiuma, potevano essere un passatempo divertente ma non avevano niente, niente in comune con l'attività demiurgica che si svolgeva là sotto.

Ti aggiri tra quelle sedie, tra quegli scaffali, sfiorando ora un oggetto, ora un quaderno, come un genitore nella cameretta del figlio ormai grande, e lontano... Ecco i manuali, i moduli, le espansioni. Cumulo più ordinato di altri sullo scaffale. Accanto, il cumulo più grande, quello dei *vostri* manuali, una colonna di spiralati piccoli e grandi, tutti scritti e portati a stampare da te, ogni tanto il verde o rosso o melange fluo di una costola di quadernone a interrompere il bianco delle spirali grandi e il nero di quelle piccole (così impaginava la copisteria del paese, essa pure chiusa, oggi...). Ogni anno si arricchiva il sistema con le idee di regole emerse nel corso della campagna, e poi ti occupavi di inventare nuove razze, classi e abilità a seconda dell'ambientazione, e aggiornare le regole medesime. Regole che sai a memoria: anche adesso potresti metterti al tavolo e buttare giù una campagna per l'annata a venire, per l'annata che non ci sarà... Ma ciò che attira la tua attenzione ora è il resto, sono i manuali e i moduli acquistati: perché non hai mai smesso di comprarli, al negozio e da Stratagemma e alla Marzocco[14], o dai Giochi dei Grandi se capitavi a Milano. Non ci sono neanche tutti: chissà quanti, negli anni, ne hai prestati e non sono mai tornati; quanti sono sepolti nei molti altrove dei fondi. Ma quelli storici ci sono:

[14] Oggi sostituita da *Eataly.*

Santoni.indd 74 13/02/17 16:58

di alcuni ricordi il momento dell'acquisto, di tutti almeno qualche dettaglio. Puoi riconoscerli anche solo dalle costole: il marrone del *Rolemaster*, più alto di tutti, con le sue tabelle dettagliatissime e le illustrazioni, invece, al risparmio; il bordó e oro (che, insomma, un manuale fantasy è sempre meglio se rassomiglia a un codice miniato) dell'Edizione 3.5 del *D&D*, dove l'estetica classica cominciò a dissiparsi in qualcosa a mezzo tra *World of Warcraft*, Matrix e gli Spiral Tribe; il nero di *Cyberpunk 2020*, puoi vedere anche senza tirarlo fuori il tizio dai capelli a spazzola e dagli occhi cromati che impugna una pistola interfacciata tramite spinotti nella nuca, tante innovazioni assurde e non si erano immaginati il wi-fi, il bluetooth... Quel turchese, sottile, non può che essere uno dei vecchi manuali del *Companion*; il verde marmorizzato è *Vampire: The Masquerade*; sotto ecco *GURPS*, mentre quel grigio-nero deve essere un'espansione del *Richiamo di Cthulhu*, e i piccoli là sotto, mezzi schiacciati dal blu del modulo in solitaria *Blade of Vengeance* che comprasti quando scappasti di casa e andasti a Londra, sono i manualetti del *Gioco di ruolo di Dylan Dog*, uno dei tanti prodotti italiani che uscivano nei primi anni novanta, e di cui ricordi anche l'autore, per il nome esotico e il fatto che era l'idolo indiscusso del Franci, un Alessandro Ivanoff dungeon master in Firenze, chissà che fanno, oggi, gli Alessandro Ivanoff di un tempo... Poi, in fondo, ne localizzi uno a cui non puoi resistere. Lo tiri fuori, togli la polvere dalla costola, gialla in alto, scura in basso, a continuazione del disegno della copertina, una figura in domino che avanza fantasmatica guidando dall'alto una processione di folletti dal naso d'argento, munacielli, nottole, capri neri, corvi lanterne e falci fienaie[15]: *Kata Kumbas*!

Il primo gioco di ruolo ambientato in Italia: quanto di più si nascondeva dietro quel sottotitolo così prosaicamente com-

[15] Solo anni dopo avresti scoperto che era un disegno di John Howe, già illustratore dei libri di Tolkien e consulente alla scenografia dei film di Peter Jackson.

Santoni.indd 75 13/02/17 16:58

merciale. Quanto Ariosto, quanto *Brancaleone*, quanto Basile; quanto Bud Spencer nei ferri di Ettore Fieramosca... Se la manualistica può essere considerata un medium a sé, ecco un capolavoro nazionale[16], un'opera che sta ai giochi di ruolo come Buzzati, Landolfi, il miglior Calvino stanno alla letteratura... Esso, pure, finirà dimenticato. Anzi, probabilmente lo è già. Tu solo, ti schianta la vertigine, forse lo ricordi ancora, lo tieni vivo col tuo affetto, lo hai tenuto vivo con l'annata *Secoli bui*, il cui spirito veniva tutto da lì. Quanti gruppi, oggi, stanno portando avanti una campagna di *Kata Kumbas*? Ti viene uno scrupolo, cerchi Massimo Senzacqua (Massimo Senzacqua e Agostino Carocci, questi i nomi degli autori in testa al volume) sul telefonino; esce un profilo LinkedIn senza foto, con un generico "consulente": sarà lui? Cerchi l'altro, trovi un articolo sulla rivista di settore *La tana del goblin*, "È morto Agostino Carocci, padre dei GdR in italiano", e ti gela un poco il sangue, per quanto sia magari normale, per quanto siano passati decenni, per quanto fosse, magari, già anzianotto. Eccoci qua, ecco il destino dei genî carbonari: ricordati con un necrologio su *La tana del goblin...* Poi un link, nei commenti: "La genesi di *Kata Kumbas* raccontata da uno dei due autori del gioco originario. Un racconto esclusivo e inedito a un mese dall'uscita della nuova edizione!" Clicchi, sì, è solo di un anno fa... *KK sarà adattato per il regolamento best-seller* Savage Worlds... La vita, dunque, continua... κατα κυμβας non lo diceva, del resto, Gurdjieff?

Anche ai tempi d'oro, la riscoperta di *Kata Kumbas* vi esalta. È il Silli, un giorno, a pescarlo per caso nel mucchio e a spulciarlo mentre aspettate gli altri per cominciare.

Ma guarda che questa roba è una bomba, dice.

È tanto che non lo riprendo in mano... Mi ricordo che faceva ridere.

[16] Anche nella totale approssimatività delle regole: se il medium è il messaggio, riprodurre il nostro Medioevo cialtrone richiedeva anche regole "alla buona" – né del resto si è mai visto un master almeno discreto lasciarsi spaventare da un oggetto magico privo di descrizione e dati...

Santoni.indd 76 13/02/17 16:58

C'è anche, non so, una nota esoterica seria... Poi è colto... Un gioco di ruolo che si chiude con una citazione di Dostoevskij non è una roba comune. Poi, sì, sembra il mondo di *Brancaleone.*

Eravate tutti cresciuti nella venerazione per i due film di Monicelli, e anche per le cose più grezze come *Attila flagello di Dio*, e quel Medioevo vi appariva più vicino di quello scintillante proposto da *Dungeons & Dragons.* C'è già una campagna in corso, ma quell'anno siete così in fissa da essere capaci di instaurare giocate bisettimanali. *Kata Kumbas* si prende il venerdì sera (e tu ci perdi una fidanzata, che già mal tollerava quell'inviolabile martedì sera) e per variare, le giocate vengono organizzate in un casolare in mezzo ai boschi, di cui la sorella più grande del Paride ha le chiavi.

Santoni.indd 77 13/02/17 16:58

Ma è proprio di tua sorella, Paride? Chiede Andre la prima volta che vi piazzate al tavolone da famiglia patriarcale della sala da pranzo per giocare.

Mi sa che è di un prete, cioè di una parrocchia, dove andava un suo amico da piccino... Una volta la usavano per gli scout, poi sempre meno, così si erano fatti tutti le chiavi, non so cosa venissero a farci...

Te lo dico io cosa venivano a farci, ghigna il Silli indicando il murale sulla parete degli acquai. Lo stile è talmente naïf che non si capisce bene cosa stia accadendo in quel delirio di colori. Alla fine stabilite che rappresenta alieni-girasole che rapiscono con raggi trattori delle amanite muscarie senzienti cresciute su un arcobaleno.

Viste le premesse, quando, chiuso l'ultimo scontro e giunto il momento di andare a letto, Andre scova un baule in fondo a un corridoio, pure decorato con disegni dal tardo sapore hippie, non perdete attimi a tentare un *tiro scassinare* nella realtà.

Ma cosa volete trovarci, dice il Paride dalla soglia del corridoio, ci saranno due coperte...

Magari ci sono due coperte. Ma magari c'è un tòcco di fumo.

O degli acidi, dice il Silli con gli occhi che brilluccicano.

Sarebbero comunque svaporiti.

Mica vero. Ho letto che un tizio aveva trovato una scorta sepolta nel giardino di casa di John Lennon ed era ancora buona.

Poi si gioca in cartone, quello sì che sarebbe avanzato, dice Leia.

Se vi va bene, trovate altri ragni.

Nessuno riesce ad aprire il lucchetto. Quando però spunta Andre con un mazzuolo pescato chissà dove, Tiziano ci si mette di buzzo buono con due forcine e alla fine scatta il clic che tutti attendevate.

Ti dovrei avanzare di livello qua, seduta stante, dici.

Prima vediamo cosa c'è dentro...

Alzate il coperchio del baule. Non ci sono ragni né coperte

Santoni.indd 78 13/02/17 16:58

e neanche sostanze, ma c'è in effetti quello che la sorella del Paride e i suoi amici venivano a fare.

Non è possibile. Andre, gli occhi più che luccicanti: illuminati, come quelli di chi guarda nella valigetta di *Pulp Fiction.* E anche i tuoi probabilmente emettono la stessa luce, nel sollevare (per puro automatismo tutti hanno lasciato che sia il master a mettere le mani là dentro per primo) la scatola rossa di *Dungeons & Dragons*, prima edizione 1985, identica a quella portata a casa da tuo padre nel giorno fatidico. Ma non è quello, né è la presenza della *Expert*, della *Companion* e di vari moduli originali. È altro, è quello che c'è sotto, e hai già passato a qualcuno la scatola rossa e quella blu e i moduli per sollevare *quel* graal, una scatola marrone, spessa, con una grande etichetta appiccicata storta, su cui figura un cavaliere mal disegnato e la scritta *Dungeons & Dragons – Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures.*

Assurdo, dice il Silli, che alla fine è tra tutti quello che più si sente parte di una cultura, nel suo essere giocatore di ruolo.

È lei per davvero, dice il Paride, che non ha resistito e vi ha raggiunti.

Di più, Paride: di più, dice il Silli mentre finalmente la tiri fuori con la cura necessaria alla reliquia che è. È la *woodgrain box*. L'edizione alpha.

Riappare Andre con una macchina fotografica.

Che fai, dice il Paride.

La fotografo. Nel caso tu finisca per venderla.

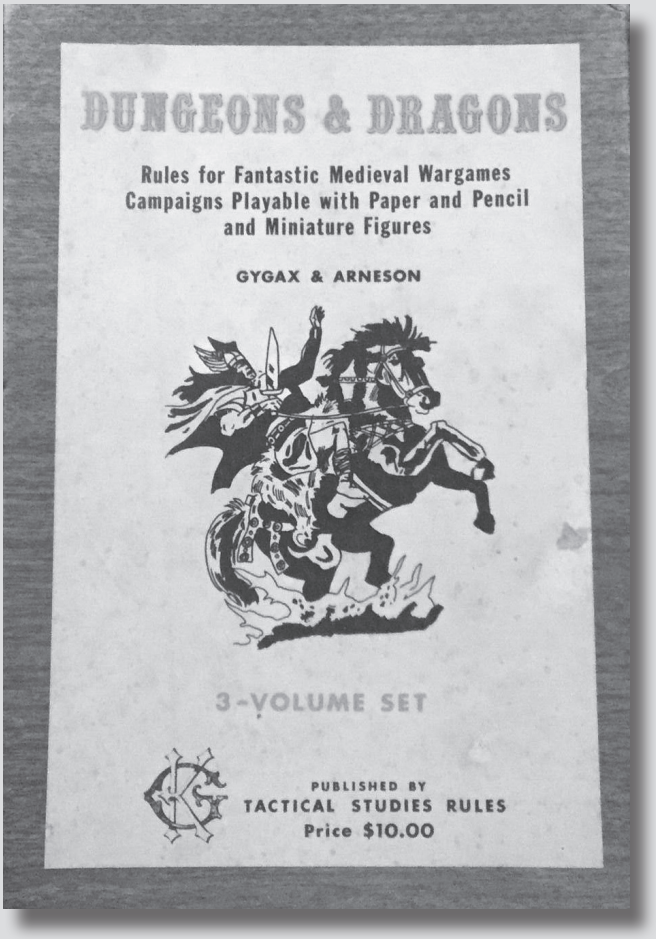
Non è neanche mia...

Se la vendi te la compro io, dice il Bollo.

Sì, per rivenderla a Lucca a qualche collezionista, dice il Silli. Se la devi vendere, Paride, te la prendo io.

Fate come volete, io intanto scatto, dice Andre.

Santoni.indd 79 13/02/17 16:58



Santoni.indd 80 13/02/17 16:58

E, no, quella notte, e sono già le tre, non andate a letto. Vi rimettete al tavolo, tirate su dei personaggi a suon di 3d6 secondo i dettami della primissima edizione e giocate un'avventura che improvvisi lì per lì – mostro finale, in omaggio a Gygax e Arneson, il beholder[17].

Anche il martedì successivo, nella stanza, scatta il *D&D*, ché volete condividere la cosa con gli altri, meno intimi, non invitati la domenica, ma che comunque giocavano in quel periodo, Loriano, il Mella, Florian, Charline... Poi vi viene a noia, perché noioso è noioso, per dei giocatori esperti come voi, e tornate al vostro sistema; il Bollo, e soprattutto il Silli, insistono ancora un po' per comprarla, ma il Paride, anche dopo aver appurato che per la sorella non era che un altro gioco dimenticato lì, non cede...

[17] Se *Dungeons & Dragons* ha avuto un ruolo cruciale nella definizione di concetti oggi diffusi ovunque nel campo ludico e altrove, come "livelli di esperienza" o "schede personaggio" (cos'altro sono i profili che spendiamo sui social network?), nonché nella popolarizzazione di un immaginario, dall'altro lato non ha mai saputo definire una propria estetica, collocandosi nel fantasy più manierista. Anche nei manuali dei mostri, che pure, nel loro continuare la tradizione medievale dei bestiari, sono tra i materiali più amati dal pubblico, ogni volta che *D&D* ha cercato di distanziarsi dagli stilemi tolkieniani è scivolato nell'imbarazzante: se è difficile prendere sul serio un beholder, palla fluttuante con peduncoli dotati di occhi, figurarsi un boleto stridente, un thoul (inutile ibrido tra troll, hobgoblin e ghoul) o un orsogufo. Ma si può fare peggio: il bestiario di *RuneQuest*, uno dei primi concorrenti di *D&D*, arriva a proporre tra le razze chiave i durulz, "grandi anitre intelligenti con braccia al posto di ali (o uomini maledetti con piume e piedi palmati)".

Santoni.indd 81 13/02/17 16:58

Il boom di *Magic* finisce, l'industria collassa. I giochi di ruolo sembrano già una cosa del passato. Non vale per voi. Ininterrottamente, per venti anni, i ragazzi ogni martedì escono di casa e seguono la linea magnetica che li collega alla profondità della stanza. Eccoli:

Silli. 1996, una di quelle sere cupe e nerissime d'ottobre, fin troppo spesse per la stagione: fuori dal vetro del finestrone del tinello, solo il buio. Il Silli che si alza prima del caffè.

Non andrai mica a giocare anche stasera?

Anche stasera? L'ultima volta abbiamo giocato martedì.

E ora è domenica.

Quindi?

Quindi, non fate altro.

Ohi ohi, mamma... Preferiresti che andassi a bere e giocare a carte al bar?

Il problema è che vai *anche* a bere e a giocare a carte al bar.

Ohi ohi... Io vado, eh.

Non tornare tardi.

Ma ti pare? Si gioca.

Si gioca, si gioca... l'altra volta sei tornato alle due.

C'era da finire uno scontro. Vabbe' io esco eh.

Ti rendi conto? Aveva da *finire uno scontro*. Guardalo, neanche ha finito il palombo.

O' lascialo stare...

E basta difenderlo. È sempre a giocare con quei perdigiorno. Che fine farà?

C'ha vent'anni, farà quel che farà...

Assumersi, qualche volta, una responsabilità?

Ma se c'ha già la media del ventotto...

Anche quella cittarella che c'ha, lo lascia sicuro, sempre a giocare com'è.

E se lo lascia, ne troverà un'altra...

Paride. 2014. Guarda gli omini con gli zainetti. Gli zainetti

Santoni.indd 82 13/02/17 16:58

da chemio, chissà chi li ha istituiti. Che poi, mica ti devi portare niente. Giusto un libro, magari, e se lo è portato a mano.

L'appetito come va. Una voce da dietro la spalla. Il medico.

Benissimo.

Ha fortuna.

Ho i miei metodi.

È martedì. Va a "giocare"? Sorride.

Sì.

Mi raccomando, non beva troppo. Meglio la birra del vino, e meglio il vino degli spiriti. E le sigarette, insomma, viste anche le placche, non c'è bisogno che glielo dica...

Mi scusi, stasera siamo a palazzo dall'Imperatrice per una missione importante. Arrivederci.

Leia. 1999.

Dove vai?

Dove vo.

Sì, ti ho chiesto dove stracazzo vai.

È martedì, quindi...

Vai a giocare. Non avevi detto che smettevi? Che c'è, ti garba qualcuno là? Quel cazzo di Tiziano?

Guarda che se volessi incontrare Tizzi...

Ah, *Tizzi*, addirittura.

Tizzi, Tiziano, se volessi incontrarlo andrei a casa di Parvati, che bazzica sempre là, alle feste che fanno un sabato sì e l'altro pure... Al gioco, ciccio, si gioca.

Mah. Lui e quell'altro imbecille lì.

Ma chi.

Il vostro arbitro, master o come si dice. Gli piace fare il fenomeno, l'ho visto, sai...

Ciao eh...

Aspetta. Bacio.

E dammi 'sto bacio...

Che fai con quella?

La birra? Me la bevo mentre vado.

Santoni.indd 83 13/02/17 16:58

Se ti fermano...
MA MI LASCI CAMPARE..?

2008. Andre controlla la cottura del maialino in porchetta, ci siamo quasi. Carica due fiaschi di Chianti Rufina. Facciamo tre. Sua madre dalla finestra del primo piano gli passa una teglia di crostini neri...

Ecco Tiziano, è il 2005, è un martedì del 2005, un martedì dell'inizio del marzo 2005, e Tiziano con la sua R4 beige non scende tra i tornanti: scia. Come ogni martedì, scende le quarantanove curve contate, note, fatte e rifatte, ognuna la sua inclinazione, i suoi alberi, a volte la sua vista, curve che conosce più che per nome, curve per cui ha un senso speciale, unico, un calibro che le calca e misura e saluta, una per una, dalla frazione montana al paese, la sera è limpida e stasera c'è una spartizione, sciocco sarebbe arrivar tardi, farsi fregare, nella distribuzione degli artefatti e degli oggetti magici saccheggiati agli sconfitti, non men che ai Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, dal nuovo "sistema a coefficienti" ideato dal Silli e approvato dal Paride, ché sulle spartizioni il master non mette bocca, "sono i vostri personaggi ad averli trovati, devono essere loro, tra loro, a mettersi d'accordo..."

2010. Il Bollo finisce di cenare, da solo, in cucina. Fa per deporre il piatto appena marezzato di pesto nel lavandino, ma quello che già c'è dentro ha ancora un residuo di pasta, allora lo toglie, la bocca piegata a mezzo, anche più storta del solito, gratta via i fusilli nella pattumiera senza guardarli, rimette il piatto nel lavello e sopra, finalmente, il suo.

Io vado, dice a voce alta ma non altissima.

Guarda due, tre secondi in direzione della porta a vetri, aperta, che divide la cucina e l'ingresso-salotto dalla zona notte, ovvero la camera, il ripostiglio e il bagno. Poi va in là, tre passi ed è in camera. Sul computer vortica un salvaschermo

Santoni.indd 84 13/02/17 16:58

spiraloide. Sul letto la compagna dorme scomposta, addosso una vecchia canotta da pallavolo e dei calzerotti rosa.

Laura, allora io vado. A giocare.

Mgh-h. Fa lei, muovendo appena il capo, anzi i capelli.

Poi ci sono tutti quelli che sono passati ora o dopo o prima, e ci sei tu. Nel '99, nel 2001, nel '7, nel '12... Tu che a vent'anni non hai che da scendere tre giri di scale e sei già lì ad allestire la stanza, ad aspettare i pugni sulla porta dei primi ad arrivare; tu che a trenta prendi il treno da Santa Maria Novella, se va bene alle 19:09, altrimenti 20:09 o 20:22, che venire a giocare è l'ultima occasione rimasta per cenare, almeno, coi tuoi; tu che a quasi quaranta prendi il treno per raggiungere una casa ormai vuota, ormai tua, il sancta sanctorum di un tempio in cui a volte pareva che la realtà non potesse mai entrare...

Santoni.indd 85 13/02/17 16:58

Master, cominciamo? Manca solo Leia...

Ma sì, tanto ora arriva. Dove eravamo rimasti?

Il Salone delle Nebbie!

Ah giusto, giusto. Siete in fondo all'immensa sala, e tanta è l'altezza delle volte e la caligine che li pervade, che non se ne può scorgere il soffitto. Intorno a voi, i fanti di ghiaccio sono immobili ma potete percepire che vi tengono d'occhio e sono pronti ad agire. Improvvisamente la temperatura cala in modo sensibile, di almeno quattro o cinque gradi in pochi secondi.

Lancio *Aura di protezione III.*

Stai buono Paride, dice Andre. Se questi ti vedono lanciare un incantesimo magari pensano male e ci attaccano.

Sciocco umano, ho *Maestria.* Sugli incantesimi sotto il sesto livello agisco senza gesti e senza parole. Sette, fatto.

Ok. Un'aura di protezione avvolge Sanjuro e 2d6 compagni.

Allora, quattro, più uno cinque...

Io, dice Tiziano, faccio un consapevolezza con tre raise sulla nebbia e ci incrocio un tiro leggende. Quattro. Dodici. Fatti entrambi. Capisco qualcosa?

Sembrerebbe di origine magica ma non legata all'abbassamento di temperatura... Ma improvvisamente, e contemporaneamente al suono di un gong, si aprono i tendaggi in fondo e fa il suo ingresso nel Salone una figura altera, in abiti cerimoniali grigi e argento, con uno stemma purpureo ricamato sul petto, raffigurante un fiore di loto sormontato da una fiaccola. I suoi occhi luccicano di un freddo fuoco violetto.

Il Daimyo del Loto! Grida Andre. Non credevo si sarebbe già fatto vedere. Stiamo calmi. Io faccio un tiro empatia per la prima impressione... Merda, diciannove.

Il Daimyo del Loto intercetta il tuo sguardo e sorride con disprezzo. Fai un tiro salvezza mistico.

Come!

È un effetto automatico di sguardo. Allora?

Fallito...

Santoni.indd 86 13/02/17 16:58

Hai -3 a tutte le azioni su di lui per sei round. Poi dice: "Mortali, la vostra insolenza è considerevole..."

Nooo, ci siamo scordati il dono! L'eremita di Han ce lo aveva pure ribadito..., dice ancora Andre.

Se è per quello neanche abbiamo *il permessino*... ghigna il Paride già soppesando il dado Fortunello e buttando un occhio ai dati di combattimento sulla scheda.

Veloci, dobbiamo inventarci qualcosa, chi c'ha in scheda qualcosa che gli può andar bene?

Io, dice il Bollo, posso anche mettere un oggetto magico di tasca mia, ma alla prossima spartizione voglio scegliere per primo e due volte...

In quella, una spallata spalanca il portone e assieme a una ventata gelida entra Lelia. Si toglie sciarpa e cappotto senza aprir bocca, poi sbuffa.

Ohi ohi, tieni già il muso? Dice il Silli. Abbiamo cominciato perché mancavi solo tu...

Siamo dal Daimyo del Loto! Dice Andre. Tu non è che hai roba che gli potrebbe andar bene come dono..?

Leia tira fuori un rotolo di giornali dalla tasca del cappotto e lo sbatte sul tavolo:

Bella situazione di merda.

Oh, dice il Paride, alla fine ci stava che apparisse già ora, quando siamo usciti dal portale qualche sgherro ci ha visti sicuro... Poi tanto io ero per cercare comunque di attaccarlo.

Macché Daimyo. Dico qui. Non avete visto? È partita una bambola assurda.

Che bambola?

Beghe.

Tiziano? Era l'ora che venissero a prenderlo, dice Andre mollandogli uno spintone, che subito quello gli rende in gomitata.

Loriano.

Deliri? Fa il Silli, e prende il primo quotidiano del rotolo.

Guardate da soli, dice Leia.

Santoni.indd 87 13/02/17 16:58

Giochi di ruolo: ragazzo si uccide

I killer sono i "giochi di ruolo"

Davvero parlano di Loriano? Il Bollo.

In quei giorni, in Valdarno, e un po' anche tra voi, sebbene non venga a giocare da diverso tempo, tiene banco il suicidio di Loriano. Che qualcuno ci abbia alzato sopra un caso nazionale, è al di là della vostra immaginazione.

Ma come è successo? Il Paride.

Eh, come è successo, dice Leia cercando ancora un articolo. È successo che un avvocato del suo paese, uno assurdo che sta in delle associazioni anti-sette, ha fatto una sparata e i giornali gli sono venuti dietro.

Ma sui giochi? Veramente?

Giuro. Ha chiesto anche di togliere dal mercato tutti i giochi di ruolo, in quanto minaccia per la gioventù, "facciamolo per quel povero ragazzo" ha detto. È passato pure al TG, hanno fatto vedere un capannello di liceali davanti a scuola, un'inquadratura di carte di *Magic*, e poi il delirio. Senti il giornalista: "la sua denuncia è quella di un padre di famiglia ed esperto conoscitore dei fenomeni della manipolazione mentale, tra i quali ci mette pure questi giochi..."

E lui?

Ora arriva, pronto? "Sì, non c'è nulla di umano nei giochi di ruolo. Il fantastico è sempre in contrasto con la realtà, anche se parliamo di *Star Trek*. Abbiamo l'arma finale di uccisione come metodologia. Tra le armi abbiamo la distorsione della mente, l'utilizzo di immagini mostruose, che restano poi nella mente della persona che si è immedesimata, andando a rompere un equilibrio fondamentale della vita che è quello del sonno, sogno, veglia."

Ma che vuol dire? Il Bollo.

Non è che verranno a spaccarci le palle a noi? Il Paride.

A me le stanno già spaccando, dice Leia. Senti qua: "I giochi di ruolo si basano su situazioni-limite immaginarie, da

Santoni.indd 88 13/02/17 16:58

vivere immedesimandosi in ruoli che vengono assegnati ai partecipanti distribuendo le carte di mazzi particolari..."

Ma quali mazzi?

Hanno fatto confusione con *Magic*...

Non male anche questa, dice Andre: "Loriano, suggeriscono i primi sospetti, morì in un gioco che lui stesso aveva condotto e che aveva perso. Uno di quei role playing americani..."

Sempre terribili gli americani, ghigna il Paride.

"...dove bisogna immedesimarsi fino in fondo nel personaggio morto. Forse, morì per essere più bravo anche nella sconfitta."

Capito questo? Ehi master, facci un pensiero anche tu.

Stolti, io non vengo mai sconfitto!

Risate. Ma c'era poco da ridere. Avevi sentito che in America, negli anni ottanta, era partita una psicosi simile...

"Il più famoso è *Magic*. Il primo è *Dungeons & Dragons*. Il più trasgressivo è *Killer*," declama il Silli. Dai, su tre, sono riusciti ad azzeccarne almeno uno che è effettivamente un gioco di ruolo... "sotto ci sono interessi economici spaventosi," ammonisce l'avvocato Tanzini: "le riviste che parlano di questi giochi possono costare anche 20.000 lire."

Roba da sbilanciare l'economia globale, fa Tiziano arrotolando un filtro.

Sì ma dobbiamo fare qualcosa. Leia tira fuori dal rotolo una rivista femminile.

Pure là stanno?

Pure. In realtà l'ho scoperto grazie a questa. Mia mamma mi fa, ma questo non è quel tipo di Figline, che conoscete...

Sì, ma cosa vorresti fare?, dice ancora Tiziano. Quando partono 'sti deliri... Ieri c'avevano l'ecstasy, l'altro ieri i sassi dal cavalcavia, domani c'avranno i pedofili, o i pitbull...

È diverso. Loriano a questo tavolo ci si è seduto.

Sai che roba. Sarà venuto venti volte.

Anche cinquanta...

Sai come è cominciata la storia? Dice che aveva parlato a qualcuno, al negozio, del fatto che gli era morto il personaggio.

Santoni.indd 89 13/02/17 16:58

Master, l'hai ucciso tu. Il caso è chiuso. Fa il Bollo. Il master è il colpevole!

Come sempre! Il Paride. Al rogo! Al rogo!

Dai state buoni... Forse Leia ha ragione. Si potrebbe scrivere una dichiarazione ufficiale, mandarla ai giornali.

Sentite questa, dice lei, e scorre la rivista fino a una pagina marcata con un'orecchia. L'opinione dello psichiatra: "Il gioco consiste nell'assegnarsi un personaggio nel quale ci si identifica, mentre gli altri devono tentare di smascherarlo per indurlo a svelare la propria identità: per farlo il personaggio deve far finta di uccidersi. Viceversa questi, per difendere il proprio segreto, deve cercare di scoprire quello degli altri. Alla fine chi perde non può che scegliere la morte. Questo è *La Torre e il Dragone*, il gioco di ruolo più diffuso nelle scuole americane."

La Torre e il Dragone? Ma intende *Dungeons & Dragons*?

Chissà dove l'hanno presa. Ce l'ha pure il Tanzini, senti, qua è sulla cronaca locale: "quindici anni fa, in America, il gioco della Torre e del Dragone venne tolto dal commercio; noi lo abbiamo trasformato in gioco di ruolo, e portato in Italia con grande successo, come tanta altra immondizia d'importazione."

E poi, quando mai lo avrebbero tolto dal commercio?

Aspetta, va avanti: "Può un gioco portare al suicidio? E può un suicidio giovanile essere assistito? La risposta è sì, a entrambi i quesiti."

Piano, dice il Paride. Questo sta dicendo che lo abbiamo ammazzato noi?

Capisci dove volevo arrivare? Noi, o...

Tutti si voltano verso di te.

C'è pure, dice ancora Leia, la newsletter *Mio dio salvami*, secondo cui "Il gioco di ruolo è un colossale piano per formare persone indottrinate al culto della New Age, distribuite in tutta la società e pronte ad agire come bombe sociali." Gli altri ridacchiano, tu no. Tu pensi a quell'"assistito".

Santoni.indd 90 13/02/17 16:58

Ma non si è ammazzato in casa, Loriano? Dici accendendoti una Chesterfield del Paride.

Boh... Mi pare che si sia buttato dalla finestra di camera sua, fa Tiziano. Se non altro la smetteranno di dar la colpa alle droghe. Che poi mica si sfasciava ammerda. Al confronto con voi del negozio, dice volgendosi al Paride, che so, Iacopo, o il Mella stesso...

Vabbe', neanche era un giocatore serio, se è per quello. Non si ricordava mai niente... Sentite, io domani vado al negozio a parlare con quei ragazzi. Chi viene?

Io, dice Leia raccogliendo i giornali. Gli altri stanno zitti. Li guardi.

Cazzo vuoi fare, dice il Paride. Meno si dà spago a questa gente, meglio è. Poi, con chi vorresti parlare?

Ma, non lo so, col Mella innanzitutto, con Iacopo il Gori...

A parte che ultimamente usciva più con quelli dei Portici che con noi... Se gli devi dir qualcosa gliela posso riferire io. Li vedo pure la sera al bar.

No, ci voglio parlare direttamente.

Cosa vuoi che ti dicano? Quando Loriano si infiltrava a qualche serata, neanche ce lo volevano.

Ecco, magari sono più responsabili loro di Gary Gygax.

E dai. Non c'entrano niente né i giochi né loro. Se uno si ammazza, t'immagini... Fa il Paride, e si accende un'altra sigaretta.

Ci andate, al negozio, tu e Leia. Il primo che vedete, mentre si versa dell'acqua dalla macchinetta da ufficio messa dalla Gonfia, è il Mella, ha l'aria di uno che non dorme da giorni.

Che, hai ricominciato con le Plegine?

Lasciamo stare, dice, e si chiude in bagno.

Appare Iacopo, eccolo che strascica quelle enormi scarpe da skate:

Ah guarda chi c'è. Ciao, *Leia.*

Ciao Iacopo.

Santoni.indd 91 13/02/17 16:58

Ma tu guarda questa. Non fa altro che dire che è una testa di cazzo, poi gli fa gli occhi dolci... *Ciao eh.*

Oi. Che vuoi? Scozzo a *Magic*? Ce l'hai ancora quel bianco-blu?

Ho venduto tutte le carte al Lucca Comics.

Hai fatto bene, tra qualche anno non varranno una ceppaccia.

Volevamo chiedervi, e lo dici entrando ben dentro la coltre di fumo della stanza da gioco, dove il Torcia sta cazziando due ragazzini circa la pochezza dei loro mazzi, se Loriano...

Appena pronunci il nome, il Torcia alza il capo in un guizzo da rettile.

Loriano? Bah. Sentiamo.

... Se Loriano ha mai parlato del gioco qua.

Non è che parlasse granché.

È per quella roba sul giornale... Fa il Mella dal cesso.

Ah, certo. Che, gli avete dato retta? Secondo te, uno si lega un cavo dei panni al collo...

Di nylon eh. Ancora il Mella. Di quelli per i panni. Roba pesa. È stato fortunato che non gli è venuta via la testa.

Mella, un po' di rispetto. Il Torcia, rivolto alla porta del cesso.

... Dico, fa Iacopo trattenendo un risolino, uno si mette un cavo...

Di nylon...

... Uno si mette un cavo *di nylon* al collo e si butta dalla finestra di camera perché gli è morto il personaggio? Proprio tu lo pensi?

A parte che non gli era morto nessun personaggio – cioè, gli era morto ma poi lo aveva rifatto –, no, non lo penso. Solo che prima di mettermi a fare qualcosa volevo avere la certezza.

A fare qualcosa? Che vuoi fare? Sono le solite puttanate dei giornali. Potevano dire che si era ammazzato per le rondelle. Se non l'hanno detto.

Santoni.indd 92 13/02/17 16:58

O per le Magic, fa il Mella rientrando e tirando su col naso.

Esatto.

Quindi?

Vedi, dice Leia (eccoti finalmente, eh...), abbiamo pensato che se non li difendiamo noi, i giochi di ruolo, non li difende nessuno.

Capirai. Negli anni ottanta dicevano che *D&D* portava al satanismo. Eppure è ancora in giro.

Una volta, fa il Torcia sgominando uno dei due ragazzini con un channel-fireball e mimando un nocchino, ho visto una roba su una TV satellitare in cui una donna diceva di aver buttato i manuali di *Dungeons & Dragons* del figlio nel caminetto e mentre bruciavano, urlavano.

Io, dice il Mella, avevo sentito che la CIA aveva fatto un raid alla Steve Jackson Games perché credeva che i manuali di *GURPS* cyberpunk fossero vere guide per hacker.

Il livello è quello. Ci fu anche un caso simile a questo, uno studente del Michigan, uno pieno di problemi, che si ammazzò e diedero la colpa ai giochi. Ma in Italia cose del genere non erano mai successe.

E che volete fare.

Scrivere un documento.

E cosa c'entriamo noi, dice il Mella facendo scattar fuori una MS dal pacchetto morbido.

Niente, appunto, dici tu. Adesso niente.

Tu Mella, dice Leia, venivi a giocare, potresti anche dare una mano.

Non son buono a gestire me stesso, t'immagini... Dice guardandovi da dentro due occhiaie nere. Chissà, sogghigna, magari è colpa dei giochi di ruolo se sto messo così.

Risate dietro di voi, mentre lasciate la stanza, il Torcia, Iacopo e il Mella, la Gonfia col suo *Focus*, il negozio, la viuzza del centro storico.

Santoni.indd 93 13/02/17 16:58

E lo scrivete, il documento. Alla fine vi danno mano anche il Paride e il Silli: una buona definizione dei giochi di ruolo e qualche riga su perché fanno bene e non male. Lo mandate ai principali quotidiani. Nessuno ve lo pubblica, ma dopo dieci giorni, uno a cui aveva mandato un sollecitino la madre di Leia che conosceva gente dentro, ne pubblica un estratto.

Ma che cazzo, così si capisce ancora meno... Dovevano metterlo tutto! Il Paride.

Lo abbiamo fatto troppo lungo, sospira il Silli.

Raga', ma che vi aspettavate... È tanto se hanno fatto questo riquadro, alla fine quel che conta c'è, no?

Gli amici: "Non sono stati i giochi di ruolo a uccidere Melzi"

Bah. A parte che non eravamo suoi amici, e così ce lo mettono pure più vicino..., fa il Paride.

... Ma soprattutto, continua Leia, con quelle virgolette, quel *Gli amici*, alla fine passa quasi più l'idea che *sono* stati i giochi di ruolo.

Sentite, in tutto questo io c'ho da rifare il personaggio, dice Andre. Come vedete ho sopportato la morte con dignità.

Neanche ti sei impiccato, fa il Silli, ormai 'sti giochi non li prende sul serio più nessuno.

Dai, seri. Che sennò non si comincia mai. Cosa vuoi fare?

Ce l'ho già pronto. Biclasse guardacaccia-druido, razza Boschi Rossi. Ho fatto i calcoli, con i punti esperienza che toccano a chi riparte mi dovrebbe venire del terzo...

Che merda, fa il Bollo. Dovresti darne molti di più...

Vero, fa il Paride.

Mentre parte l'ennesima polemica, o meglio concertazione sindacati-master sulle regole, ecco che a Leia squilla lo Startac.

Pronto... Sì sono io... Aha? Sì, sul giornale... Ah, mia mamma, certo... Come? Aha?

Santoni.indd 94 13/02/17 16:58

Tappa lo sportellino con la mano, sussurra:
È dalla RAI...

E così eccovi a pensare a come organizzarvi per andare a *ViviMattina*. Nessuno degli altri vuole venire. Il Paride: Attirerete solo altra attenzione; Tiziano: Vi faranno dire quello che vogliono loro; il Bollo: T'immagini, e cosa gli racconto...; il Silli: Dite che adoriamo Satana!; Andre: Io ci sono se mi fate venire vestito da barbaro. Florian, che in quel periodo è tornato a giocare, non dice niente perché sa già da sé di non essere nel Cerchio Interno. Restate voi.

Che poi, dice il Silli, siete quelli che chiacchierano meglio. Va bene così. Oh, non sputtanate Tiziano.

Ma t'immagini!

Scherzavo. Fate a modino. Magari portatevi il foglio con le definizioni dei GdR.

Vero...

Poi, la menerei con una roba alla Castaneda tipo "conta il viaggio, non la destinazione".

Tu Leia, non fai anche delle specie di giochi di ruolo con le aziende, lì col vostro dipartimento?, dice il Bollo.

Sì, ma non c'entra molto...

Dirlo può essere un modo per farli prendere più sul serio, forse.

Stiamo zitti su quella storia, dice il Silli. Dovresti pagarci pure i diritti.

Ma che dici?

Almeno al master. State a far soldi col gioco, o sbaglio?

Guarda che non è il nostro sistema.

Ma ti sei ispirata. Ora dimmi che se non venivi qua a giocare ti inventavi quella roba.

Guarda che la prima volta che ho tirato un d20 avevo nove anni, te lo può dire anche lui.

Fatela finita. Altre idee?

Quanto avete? Chiede il Paride.

Dice tre minuti e mezzo...

Santoni.indd 95 13/02/17 16:58

Perché non leggete i critici del *Rolemaster*? Ride Andre. Così sì che passiamo da psicopatici[18]...

Dai, seri...

Alla giocata successiva, il Silli sbatte sul tavolo uno spiralato.

Che roba è? Nuove regole?

Aprilo e leggi.

"Tracciare una storia del medium è impresa complessa nella quale un solo passaggio appare facile: essa comincia in quel momento del 1974 in cui Dave Arneson e Gary Gygax,

[18] Picchiare i mostri a *D&D* è un po' come fare legna. Una spadata, 1d8, media 4 danni e mezzo, colpettini su colpettini su un mostro che di punti ferita ne ha magari settanta. Per questo, il concetto di colpo critico è una boccata d'ossigeno: più opzioni per far male, più interesse negli scontri. Quando poi incontra certe menti malaticce e geniali, amanti dello humour nero, nascono i critici di *Rolemaster*. Alcuni esempi:

Da sbilanciamento:

– Potente colpo che lancia in aria il bersaglio, il quale si schianta al suolo rompendosi entrambe le braccia e sbattendo la testa. Bersaglio in coma per 2 mesi.

Da impatto:

– Colpo sul ginocchio dell'avversario che si piega all'indietro in modo atroce. L'avversario cade a terra piangendo per il dolore (+9 danni, stordito 3 round).

– Il colpo spacca lo sterno. L'avversario cerca di afferrare l'arma, ti guarda negli occhi e sviene (+18 danni).

Da punta:

– Il colpo attraversa il fianco dell'avversario rovesciando le sue budella sul pavimento. L'avversario ha 6 round di piena e tragica attività, poi muore.

– Il colpo perfora entrambi i polmoni dell'avversario. La morte sopraggiunge dopo 4 round di sofferenza pura.

– Il colpo arriva preciso a un occhio dell'avversario, trapassandolo. Muore sul colpo. Coraggio, soldato!

Da fuoco:

– Colpo alla testa. Se il bersaglio ha l'elmo il suo cervello cuoce e lui muore in 2 round. Senza elmo la morte è istantanea.

– Ogni parte del bersaglio è in fiamme. Muore in 3 round di grida strazianti. Il corpo brucia per altri 12 round.

– Bersaglio divorato da un fuoco infernale che terrorizza anche te. Frammenti di metallo, denti e ossa piovono sul terreno. Impressionante!

Santoni.indd 96 13/02/17 16:58

in un garage di Lake Geneva, Wisconsin, inventano il *Dungeons & Dragons.* Esso tuttavia non sgorga dal nulla. Le regole arrivano..."

Ma cosa..?

Vai avanti, sorride il Silli.

Ok. "...da *Braunstein*, un wargame amatoriale scritto da un amico di Arneson, Dave Wesely, nell'idea di una sovrapposizione uno a uno tra giocatore e personaggio, e dal gioco di Arneson da esso derivato, *Blackmoor*, e per tutto il resto da *Chainmail*, un wargame ideato da Gygax, che a sua volta non sarebbe esistito senza *Gettysburg* (1958) e il suo predecessore diretto *Tactics* di Charles Roberts (1952), e siamo già dentro a una genealogia. Prima di essi, come un presagio della fusione tra wargame e *speculative fiction* che avrebbe portato al gioco di ruolo, è lo scrittore H.G. Wells a dare vita a *Little Wars*[19], proto-wargame del 1913 nato come risposta 'pacifista e catartica' a quel *Kriegsspiel*[20] inventato cento anni prima (e finito addirittura tra gli esercizi obbligatori degli ufficiali di Bismarck) da un von Reiswitz che non poteva permettersi il *War Chess*, versione potenziata degli scacchi ideata dall'entomologo e *Pagenhofmeister* dell'accademia militare di Braunschweig J.C.L. Hellwig, con 1600 caselle di colori diversi a seconda del tipo di terreno. Un gioco tanto complesso che introduce un terzo giocatore neutrale, e così nasce il dungeon master, poi ripreso da Wesely, e poco dopo da Arneson e Gygax. Non era il primo boost agli scacchi: già il *Königsspiele* aggiunge pezzi e caselle, e siamo nel 1664, né si è al capolinea con gli scacchi. Anch'essi hanno un predecessore, nel *Chaturanga* sanscrito, e tutti hanno un decano finale nel *Senet* egizio, trenta caselle per far interpretare ai giocatori delle anime in viaggio nell'aldilà."

[19] Titolo completo*: Little Wars, A Game for Boys from Twelve Years to One Hundred and Fifty and for that More Intelligent Sort of Girl Who Likes Games and Books*, quindi *LWAGfBfTYtOHaFaftMISoGWLGaB.*

[20] Ovvero: *Kriegsspiel, Instructions for the Representation of Tactical Maneuvers Under the Guise of a War Game – KIftRoTMUtGoaWG.*

Santoni.indd 97 13/02/17 16:58

Gli altri sono bloccati ad ascoltarti. È Andre il primo a chiedere se è quel che sembra. Il Silli sorride ancora:

Sì, è la storia dei giochi di ruolo... L'ho scritta un po' di tempo fa. Volevo che diventasse un libro, ma mi mancavano troppi elementi, e poi non è una cosa che si può veramente fare: la storia di questo medium è quella delle centinaia di milioni di campagne svoltesi in stanze come questa, che nessuno ha registrato. Però per la trasmissione magari vi è utile.

E dopo *Dungeons & Dragons*?

Dopo, ho messo un bel po' di giochi. Ma solo quelli davvero significativi, che hanno portato il medium un po' più in là. Alla fine quel che conta è l'idea chiave, il fatto che ci siano dei giocatori, un master, dei personaggi da interpretare, un mondo e un sistema aperto di regole.

Santoni.indd 98 13/02/17 16:58

Siete mai stati in RAI? Ti aspetti il cavallo, che hai visto mille volte in TV, e invece trovi un pegaso, anzi un unicorno alato, e ti chiedi se per caso sei tu a ricordare male; ma la vera dissonanza, lo shock quasi, è quando finalmente entri, dopo i tornelli e una guardia giurata che ti fa "de llà" col dito.

Madonna, ma *cercare trappole* ce l'hai..? Dice Leia, ai primi corridoi troppo bassi rispetto agli edifici, sostanzialmente dei tunnel quadrati, pieni di porte, ognuna delle quali dà su altri tunnel, o stanzucce dove confabulano figure incupite, o cortiletti sulla cui soglia qualcuno succhia avido una sigaretta, facendo filtrare una lama di luce in quegli interni bui, in cui la percezione del tempo immediatamente si disperde in una notte artificiale (e sì che siete a *ViviMattina...*).

Ci sono anche i mostri...

Così tu, all'incrociare questa o quella figura: ma non mostri brutali, niente orchi, e certo niente draghi: piuttosto fantasmi, ombre di fumo e fondotinta, pallori che vengono da ere precedenti, ere di prime serate, di contratti grassi, di santi in paradiso... Gruppetti di non-morti in cui ancora, come nel vampiro o nel lich, si intuisce una gloria passata: volti in cui riverbera una vita da valida scrittrice, da giornalista d'inchiesta, da persona che si è fatta un gran culo magari tenendo pure la schiena dritta, e ora è qui, si muove con disincanto e sicurezza spettrale nell'ectoplasma vischioso degli studi e dei vecchi cavi...

Di qua, prego, e uno spettro biondo aurato di déjà-vu (dove l'avete vista questa? Che programma conduceva quando eravate piccoli?) con due fogli spillati in mano vi spiega come si svolgerà il colloquio; Posso definirvi esperti di giochi di ruolo? Certo, fa Leia; E di queste nuove mode? Mode, mah, no, magari più subculture, azzardi tu; Ah, nel senso di subumani? ridacchia. Sto scherzando, eh... Allora lo scrivo per la conduttrice. Poi arriva uno che dev'essere il capo degli autori, un tipo simpatico, mezzo spossato dalle sigarette di cui reca fortissimo l'odore, ma ancora vivo, almeno lui, negli occhi verdi e nello spirito, e infatti i ghoul gli fanno corona

Santoni.indd 99 13/02/17 16:58

intorno, rispettano il necromante. Vi vede forse emozionati: vi dà due pacche sulle spalle e ti fa l'occhiolino, dice Andrà tutto benissimo, poi sussurra un *Mi raccomando* ai lemuri e imbocca una porta laterale mentre già se ne accende un'altra.

Così siete in onda. Tu in jeans, giacca e camicia, Leia con un tailleur che dev'essere di sua madre.

Tutti ricorderete, dice la conduttrice sotto la nuvola di rame dei capelli, la drammatica vicenda del RAGAZZO SUICIDA di cui abbiamo parlato tre giorni fa, ragazzo che praticava questi cosiddetti GIOCHI DI RUOLO. Oggi abbiamo qui con noi i suoi amici...

No, veramente noi... Attacchi tu, Leia ti blocca con una gomitata. Per fortuna la camera non è ancora su di voi.

... Che ci aiuteranno a fare chiarezza.

Buongiorno! Ci pensa Leia a salutare. Tu annuisci.

Diamo il benvenuto agli amici del ragazzo morto, Loriano Melzi, ricordiamo, si è impiccato alla finestra della sua cameretta. Era un grande appassionato di GIOCHI DI RUOLO, e in molti hanno puntato il dito proprio su questi giochi, indicandoli come una delle possibili cause del suicidio. Abbiamo qui due suoi amici, anche loro giocatori: dopo la morte dell'amico hanno scritto un documento in difesa di questa... (cerca nella mente la parola letta nel foglio) Subcultura. Ma diteci, ragazzi, spiegateci, cosa sono questi GIOCHI DI RUOLO.

Guardi, dice pronta Leia, abbiamo stilato una definizione: Un gioco di ruolo è un gioco basato sull'interazione orale in cui i partecipanti assumono il ruolo di personaggi in un'ambientazione finzionale...

Vi vestite da maghi e andate nei boschi? Di notte, magari? Non è pericoloso?

No, signora. Nessuno si veste.

Quindi si usano le carte? Il computer?

Nessuna delle due. Si gioca attorno a un tavolo, con matite e dadi.

E il gioco dov'è?

Nell'immaginazione dei partecipanti.

Santoni.indd 100 13/02/17 16:58

La conduttrice guarda in camera perplessa, allora sfoderi il tuo cavallo di battaglia, se era buono con le ragazze sarà buono anche qui:

La cosa più simile è il teatro.

Il teatro. Capisco. Ma alla base c'è comunque un forte desiderio di fuga, di *escapismo*.

Per certi versi, ma di fatto ci si incontra per creare assieme...

In ogni caso, in questi GIOCHI DI RUOLO...

Ma perché deve sempre dirlo con quel tono?

Shhh!

... è richiesta una fortissima immedesimazione. No?

Sì, cioè, questo dipende anche dalla bravura del dungeon master...

E chi sarebbe questo *dungeon master*?

Entri tu: Si tratta di un giocatore con funzioni di narratore e arbitro che...

Narratore. Arbitro. (faccia pensierosa) E chi lo faceva nel vostro gruppo?

Be', io.

Ah. La conduttrice sgrana gli occhi e assieme aggrotta le sopracciglia, un'espressione rodata che vuole dire: Come ogni volta, cari telespettatori, siamo arrivati a qualcosa.

Calma, interviene Leia, la vicenda è determinata anche dai giocatori, e poi Loriano...

Ma la conduttrice pare già meno interessata:

LORIANO, lo ricordiamo, era il RAGAZZO di Figline Valdarno che si è ucciso, pare, in seguito alla morte del suo PERSONAGGIO in un GIOCO DI RUOLO. Ma la verità dei suoi amici è diversa. È così?

Ci concede almeno questa, pensi. Non vale la pena far finire Leia, lasciar che dica, perché questo vuole dire, che Loriano neanche veniva troppo a giocare con voi. Prendi la parola:

Esatto. Quello che volevamo dire col nostro documento è che i giochi di ruolo sono un'avanguardia.

Un'avanguardia, niente meno.

Prenda le statistiche, oggi anche nello sport professioni-

Santoni.indd 101 13/02/17 16:58

stico le schede dei giocatori si fanno su quelle. Schede personaggio, né più né meno. Anche la definizione dell'identità digitale, in futuro, non potrà che...

Il tempo lo dirà, chiude la conduttrice con quello che ha tutta l'aria di un filo d'ironia, grazie allora ai nostri *giocatori di ruolo*, adesso, cari amici di *ViviMattina*, abbiamo un'ospite che ci è molto cara...

Uscite dalla stanza mentre tolgono una delle due poltroncine e fanno entrare una vecchia soubrette riciclatasi in paladina di gattini e cagnetti, e sul pannello, che, vedete solo ora, aveva fino a quel momento riportato l'illustrazione della scatola rossa di *D&D* con sopra la scritta: GIOCHI DI RUOLO: QUALI I PERICOLI?, compare una cesta di cuccioli e la più rassicurante dicitura L'ANGELO DEGLI ANIMALI.

Bravissimi, top, vi paccheggia il capo-autore, che forse dopo avervi visti all'arrivo si aspettava una scena muta e quindi è tutto lardo a colare...

Al paese trovate un clima risentito. In stazione becchi il Grufalo, uno del gruppo dei Portici.

Bravi, vi siete venduti il cadavere di quel disgraziato.

Guarda che non ci hanno mica pagato.

Ve lo siete venduti per la fama.

Due minuti in TV secondo te è fama?

Non lo è? Peggio ancora.

Volevamo solo difendere i giochi.

Hm. Che poi...

Cosa?

Non ho capito, ma davvero vi vestite da maghi e andate per i boschi?

...

No? Quindi sarebbe tipo le Magic?

(e, sì, è proprio il momento di andarsene...)

Santoni.indd 102 13/02/17 16:58

Passano gli anni e vi sedete di nuovo, nel compiacimento della stanza, dei suoi martedì sera e del suo tempo sospeso. Ma la realtà cova un ulteriore assalto. E stavolta non è un Loriano qualsiasi: stavolta è il Cerchio Interno a essere sotto attacco.

Oh ragazzi, vi devo dire una cosa, dice il Paride nel momento stesso in cui gli ultimi arrivati si sono assettati: mentre c'è chi ha già un dado o una matita in mano e tu sei pronto a introdurre la prima scena.

Cade il silenzio. Quante volte è accaduto qualcosa del genere? Quando il Silli si è sposato. Quando Leia ha vinto la borsa per il dottorato. Quando il Silli è diventato babbo. E quando Tiziano è venuto a vivere nel bunker. Ma il Paride? Quale movimento poteva esserci nella sua vita, in quel momento? In quel momento di videogame, sigarette, libri fantasy e disoccupazione lungo quindici anni? Ne esce un silenzio che non è il solito: un silenzio intessuto di freddo.

Mi hanno trovato un...

La realtà irrompe, frantuma le finestre, come nell'inverso di un'esplosione, come in un incantesimo *Implosione*, lista aeromanzia, decimo livello. Una bolla di vuoto che risucchia ogni cosa.

Tiziano si alza di colpo. Si accende una sigaretta, trema. Al Silli vengono le lacrime agli occhi. Tu fai per andare in bagno, poi ti fermi. Nessuno proferisce frase o parola. Alla fine Andre la azzarda (che fai in questi casi, dove ti rifugi se non nelle frasi più trite?): Ma dice che di questi tempi, ormai, si guarisce...

Da questo è difficile, fa il Paride, gli occhi sul tavolo.

Il Bollo a mezza bocca dice qualcosa. La intercetta proprio il Paride che fa uno sbuffo beffardo, la intercetta Andre che sgrana gli occhi. Dal labiale ti sembra di intendere, o lo hai pensato tu?, "il suo giocatore ha fallito il tiro salvezza".

Santoni.indd 103 13/02/17 16:58

Ultimo anno. Una volta, prima di cominciare, il Silli ti fa un panegirico del gioco: Sai, ogni volta che scendevo nella stanza era davvero come trasfigurarmi...

Lo ringrazi, ma pensi: brutto segno, se la gente elogia invece di polemizzare vuol dire che siamo davvero alla fine. È normale del resto: smolla il master, smollano tutti. Gli smartphone, fino a lì banditi dagli stessi giocatori, cominciano a esser consultati da sotto il tavolo; a inizio giocata, mentre interpreti un comprimario importante, il Paride e il Bollo, di solito i più attenti, si stanno scambiando i dati del fantacalcio. Anche solo richiamare l'attenzione di ognuno chiede ogni volta uno sforzo ulteriore:

Leia, dai, sta a te. Che fai? Hai un reietto, il #3, ingaggiato.

Attaccalo, va', dice Andre rimettendo il telefono in tasca.

No, macché, fa il Silli, non sprecare la mossa su quello. Disingaggiati, prenditi l'attacco d'opportunità, tanto cosa vuoi che ti faccia, e vieni a tirare al boss insieme a me...

Ma Leia niente, continua a scribacchiare. Non sulla scheda, su un quadernino.

Leia!

Oh, come? Scusa, non stavo seguendo.

Che fai, attacchi? Sennò ti metto a fine griglia.

No, no, attacco, aspetta un attimo...

Cosa scrivi, fa il Silli, e le sbircia il quaderno: *Aprile gl'è i' mese...* Cos'è?

Niente... Ve la volevo leggere, ma non ho finito...

Ma cos'è, chiede anche Tiziano.

Nulla, ho tradotto *La terra desolata* di Eliot in valdarnese.

E perché?

Così per ruzzo...

Leggicela allora!

Non l'ho finita...

Leggici fin dove sei arrivata.

Va bene. *Aprile gl'è i' mese più ignorante...*

Perché ignorante?

Perché "crudele" in valdarnese come lo vuoi dire, Silli?

Santoni.indd 104 13/02/17 16:58

Avevo considerato anche "balordo", ma ignorante secondo me è più preciso. Ora mi tocca ricominciare:

Aprile gl'è i' mese più ignorante,
governa serenelle dalla rena stecchita

Serenelle?

I lillà. Chiedi a tua nonna come si chiamano quei fiori, ti dirà: ah, le serenelle.

Dai Leia, continua...

Meno male ci sei tu, Tizzi.

intruglia ri'ordi e voglie,
scozza le barbe tonchie...

Tonchie?

E dai Silli, lasciala finire.

...a scrosci marzolini.
D'inverno si stette a i' caldo,
coperti di brina da dimenticassi ugnicosa
e per campare, du' patate secche.
L'estate ci lasciò basiti,
arrivando su i' borro d'i' Giglio co' una giubbata d'acqua
ci si fermò alle Logge, e ci si smosse co'i' sole
giù lungo i' corso,
si prese un caffeino e si ragionò per un'ora.
"No, macché aretina... Sto a Ricasoli, ma i' mi' babbo è di Meleto..."

Caffè lo potevi lasciare. Non è che così è più valdarnese, dice il Silli.

Sì, insomma, dice Andre stappando una Moretti con l'accendino, fa ridere, ok, ma quindi?

Voleva fare la grossa. Ancora il Silli. *La terra desolata...* Ci volevi dire che sarebbe meglio andar via, che sarebbe meglio sbarbarsi? Lo sappiamo anche da soli, cosa credi.

Ma veramente...

Parli bene, tu, perché puoi permettertelo, di andar via. Poi vieni qua a menartela... Cosa credi, di essere l'unica che sa Eliot? Tieni, ti rispondo così: *Houses rise and fall, crumble, are extended / Are... Pass...* No, aspetta, com'era...

Santoni.indd 105 13/02/17 16:58

Io forse vado via l'anno prossimo, dice Tiziano per allentare.

Dove vai?

Mah, penso a Londra...

Sarebbe bono, dice il Bollo, lì uno che macina Javascript lo pagano a modo, altro che programmatore da Prada.

Non mi toccare Prada, fa Andre.

Vabbe', te sei sistemista, non fai una sega tutto il giorno...

Il Florian, dice il Paride, è un po' che sta all'estero...

Perché Erme no? Anche il Mella avevo sentito dire che se ne era andato...

Lui, dice il Paride, che fine ha fatto non lo sa mica nessuno... Ma tu, Leia, non vai a stare a Pisa?

Oh, basta. Vogliamo giocare! Così Andre.

E ricominciate:

Allora Leia, hai un lanzichenecco ingaggiato.

Con il Mantello Sfuggente di Ophelia posso disingaggiarmi una volta al giorno senza subire attacchi di opportunità. Mi disingaggio, muovo di quattro metri a sudest e gli scaglio due giavellotti alla testa... Preso. Critico. Preso. Critico.

Tornate nel gioco, e fino a notte. E sì, pensi mentre amministri la fine di quello scontro, sembrava quasi che voi, voi rimasti, foste ancora tutti lì per il gioco; o meglio il gioco rappresentava l'ostinazione di alcuni, la prudenza di altri, la necessità di altri ancora, di rimanere nella terra desolata, e anche tu, del resto, non te ne eri già andato nel capoluogo? E quante volte avevi considerato l'idea di spostarti ancora più in là, di lasciare l'Italia, ma non sarebbe stato spaventoso, poi, rientrare? Se ti capita di dover tornare, hai bisogno di un'Itaca, non di una Mordor...

Santoni.indd 106 13/02/17 16:58

Che non eravate un gruppo, che non eravate niente fuori da quella stanza, ne avevi già avuta conferma qualche anno prima, quando il Silli lanciò l'idea di un viaggio. Non era la prima volta, ma la serietà con cui lo proponeva era diversa. Si sarebbe sposato, non era tipo da night per l'addio al celibato, ma qualcosa voleva fare. La propose grossa: volare a Chicago, affittare dei mezzi, tagliare in diagonale gli Stati Uniti fino a passare in Messico, e lì andare al Tlaloc Rising, un festival in mezzo al deserto. Troppo grossa: ci voleva tempo, non a tutti i ragazzi piacevano le feste tanto da andare apposta in un altro continente – alcuni neanche erano abituati a volare e programmavano con preavviso di mesi anche una gita a Londra – e poi ci volevano un bel po' di soldi. Ma il Silli la propose a voi, perché lui, che per riuscire a salvaguardare un fidanzamento e due giocate a settimana (se voi avevate smesso da tempo di fare la seconda, lui si era rivolto al gruppo del Gheppio, a San Giovanni, il Gheppio che anni dopo avrebbe vinto le "parlamentarie", ovvero le primarie via sondaggio online di un partito nato su Internet, finendo addirittura alla Camera, probabilmente il primo dungeon master a fregiarsi del titolo di onorevole), altri amici non ne aveva più. Alla fine accettaste in due. Tu e il Paride. Forse aveva dei soldi da parte di cui non aveva parlato a nessuno, o forse se lo sentiva addosso già allora.

Così partiste: il tragitto, segnato dal Silli su una dozzina di mappe diverse, prevedeva New York-Detroit-Chicago, poi giù per Kansas City e per le distese infinite fino al Texas e infine al Messico.

Il caravan prenotato a Newark per tre persone è comodo, quasi troppo largo; il clima disteso ma un filo surreale: voi tre, lì, davvero?

Il giorno in cui ripartite da Chicago, il Silli tira fuori una delle sue mappe e dice che vi porterà a fare una deviazione.

Che deviazione? Dice il Paride.

Santoni.indd 107 13/02/17 16:58

Il Silli ammicca e sorride, ti fa cenno di accostare. Squaderna una mappa, indica la zona a nordovest. Cerchiato con una penna rossa, un puntino, segnacolo di villaggio, con accanto la dicitura "Lake Geneva". Uno dei tanti posti insignificanti che riprendono i nomi di famose città europee, come Florence, Alabama o Paris, Texas? Sulla mappa vedi che poco sopra c'è anche Como, e il Como Lake... Eppure ti dice qualcosa in più. Vi dice qualcosa, perché anche il Paride borbotta, Lake Geneva, dove l'ho visto...

Lo hai visto, dice il Silli, in fondo a ogni singolo modulo e manuale di *Dungeons & Dragons*: TSR Inc., Lake Geneva, WI.

Pensa te. Vuoi andare in pellegrinaggio? Ma la TSR non è fallita? Dice il Paride.

Io sapevo che era stata acquistata da quelli di *Magic.*

Non avete capito. Voglio andare da Gary Gygax.

Sta ancora lì?

Ha avuto il suo momento di gloria, ha abitato a Hollywood quando dovevano fare un primo film di *D&D*, ma alla fine ha ceduto i diritti e, sì, se n'è tornato dove era cresciuto.

Pensavo fosse morto, dice il Paride.

Ti confondi con qualcun altro, forse con Arneson. Ma, sì, voglio rendere omaggio a un eroe dei nostri tempi.

Ora, eroe, dice il Paride accendendosi una sigaretta ed espirando fuori dal finestrino. Ha inventato un gioco. Bello, eh, per carità. Ma un gioco.

A parte che hai dedicato a quel gioco più ore della tua vita di quante ne abbia spese in qualunque altra cosa...

Più che per lo studio o il lavoro, di sicuro.

Risate.

Ecco, appunto. Ma siamo certi che sia un gioco?

Il discorso del Silli, mentre fuori scorre una piana di alberi secchi e piccole nuvole, come batuffoli o ufo, in serie di centinaia nella prospettiva infinita dell'orizzonte, inizia a diventare interessante.

Perché non dovrebbe essere un gioco?

Santoni.indd 108 13/02/17 16:58

Secondo Lévi-Strauss, attacca il Silli, soddisfatto come se preparasse il discorso da anni, i giochi, e su tutti gli sport, hanno un effetto simulativo, sì, ma anche disgiuntivo. Quando finiscono, stabiliscono una differenza prima inesistente tra giocatori e squadre: quella che passa tra vincitori e sconfitti.

E cos'è allora, dici guardando sfilare un mulino metallico, azzurro, all'orizzonte.

Dato che, a differenza dei giochi, non solo non presenta vincitori ma neanche una "fine", ed è congiuntivo, dato che mette assieme persone che inizialmente erano separate unendole in un'esperienza comune, regolata da norme condivise...

... È un rito!

Bravo...

Ma c'è il dungeon master, fa il Paride da dietro. Il dungeon master è il nemico, ride, e ti tira un pugno sulla spalla. Mentre cerchi di renderglielo senza finire a sbattere su una staccionata, il Silli continua:

In teoria sì, in pratica no. Il dungeon master potrebbe "vincere" in qualunque momento, basta che mandi trenta draghi a un gruppo di primo livello... No, se vai al nocciolo, anche lui coopera e concorre al rito.

Sì, fa il Paride, ma i riti servono a qualcosa. Che so, per passare all'età adulta...

Perché, il gioco di ruolo non ti porta fuori dal contesto infantile per confrontarti con i pari?

A dodici anni sì. A quaranta mi pare più l'inverso.

Bene, mettiamola così: dopo una certa età diventa un rito per *non* diventare adulti.

Il che non rende Gygax un eroe, dice il Paride mentre dalla 90 entrate nella 47, attraverso uno svincolo provvisorio intorno al quale macinano lente enormi macchine di movimento terra, e i semafori, appesi come lanterne a cavi tra due pali di legno a bordo strada, oscillano sotto un cielo di ferro.

Be', dici tu, in effetti oggi quante cose vengono dal *D&D*? Dal *D&D* vengono *Rogue*, *Wizardry* e *Ultima*, da *Rogue* viene *Diablo*, da *Wizardry* viene *Doom*, da *Ultima* e da Richard

Santoni.indd 109 13/02/17 16:58

Garriott vengono tutti i giochi online... Alla fine l'industria del videogioco come è oggi non esisterebbe senza Gygax.

Il che non ne fa un eroe.

Insomma, pensa ai fratelli Lumière... E l'immaginario fantasy, allora? Martin era un dungeon master. Niente Martin, niente *Game of Thrones.*

Guarda, io leggevo i libri molto prima che ora impazziste tutti dietro alla serie, ma non sarebbe stata chissà che perdita per l'umanità.

Le schede personaggio. Il loro essere un mix tra codice genetico e carta d'identità. Preludevano alla cultura di Internet, ai social media come luogo di proiezione e ridefinizione dell'identità... Ma c'è un altro punto. *D&D* è controcultura.

Pure!

Lo è perché in una società che premia solo la competitività mostra che ci si può divertire, anzi avere un'esperienza esaltante, attraverso la cooperazione, senza pagare nessuno e senza sottoporsi a nessuna autorità se non a quella di regole scelte assieme.

Sembra che stai a descrivere le feste.

I rave? Di punti in comune ce ne sono.

A parte il fatto che i raver sono considerati ganzi e i giocatori di ruolo, invece, degli sfigati, dice il Paride. A proposito, ma a questo festival, DMT se ne troverà?

Da quello che mi hanno detto trovi tutto. Quel giudizio lo esprimi tu, che conosci entrambi i mondi. E poi ormai i nerd hanno vinto... In verità, da fuori, entrambi i gruppi erano avanguardie che pativano uno stigma sociale. Gli uni si beccavano di vandali e tossici; gli altri si beccavano di sfigati, autistici... Gli uni venivano menati dagli sbirri...

... Gli altri dai ragazzi più grandi a scuola.

Esatto. Ma perché? Troppo facile dire perché sono brutti o disadattati.

Sarà perché viene visto come una cosa infantile...

Sicuro che la relazione causa-effetto sia quella? Che non sia una punizione per chi sceglie di chiamarsi fuori da un

Santoni.indd 110 13/02/17 16:58

sistema in cui i più fighi o i più bravi negli sport, ovvero nelle prove di una società basata sulla sopraffazione, vengono premiati e gli altri messi da parte? Per chi sceglie di crearsi un proprio mondo? Proprie regole? La fantasia sull'omologazione?

Turn on, tune in, drop out...

Ora sì che mi segui.

Quindi secondo codesto ragionamento, saremmo eroi pure noi.

Questo non lo so, dici tu, una resistenza così passiva da non essere rivendicata non ha niente di eroico. Forse la cosa più eroica che sia mai passata nella stanza è Tiziano.

Buono quello, dice il Paride. Io non so come hai fatto ad accollartelo per tutto quel tempo.

Che dovevo fare, lasciarlo arrestare?

Mica lo prendevano veramente. Era lui in paranoia.

Lo possiamo dire ora...

Sei proprio un eroe.

Alla fine, dice il Silli, Tiziano quando era ancora ragazzino si unì alla banda dell'Antistadio, lì al suo paese, occuparono i locali abbandonati di un'officina satellite della Ferriera e la trasformarono in un centro sociale, tranquillo eh, pensa che facevano presentazioni di libri e concerti folk, mica la tekno... Durò tre giorni, prima che il comune li denunciasse tutti, con la massima violenza di cui era capace. Denuncioni penali a pioggia, e poi, anni dopo, quanti soldi gettati dal terrazzo nella creazione di grotteschi "Cantieri della Cultura", "Officine della Contemporaneità", "Fucine dell'Innovazione", dove non sarebbe andato nessuno mai, nessuno mai...

Mah, sorride il Paride facendo schizzare il mozzicone fuori dal finestrino, dove scorre un panorama fattosi ora del tutto urbano, bassi empori e pizzerie, una concessionaria, due file di alberelli alti e biancastri, io questo ostinarsi a dare più peso alle cose reali rispetto a quelle immaginarie non lo capisco mica...

Vabbe' eccoci, dici, e intanto parcheggi accanto a un car-

Santoni.indd 111 13/02/17 16:58

tello "Welcome to Lake Geneva" recante come simbolo una panoramica di Lake Geneva stessa.

Boia, desolatina...

Quanti abitanti fa, chiede il Paride.

Mah, non so, dice il Silli, diecimila? Forse meno. Magari nei finesettimana si riempie...

Se lo dici tu.

Ci credo che hanno inventato i giochi di ruolo, fa il Paride mentre attraversate lo stradone costeggiato di alberi senza foglie e basse villette di legno. Qua si spaccano le palle peggio che da noi.

Però...

Però cosa, fa il Silli mentre vi conduce verso un diner.

Però, dici, qua la gente comincia con un dado a venti facce e finisce a cambiare il mondo. Noi siamo rimasti ai dadi a venti facce.

Qua siamo al centro dell'Impero, mica in periferia, sorride il Paride. Erme, comunque, coi giochi ci ha svoltato. Pure Leia, no? Con quei suoi corsi, dico.

Quella è un'altra storia, fa il Silli. Erme se ne è andato a Londra, anzi ora è finito a Singapore, l'industria del gaming ormai è più grossa di quella del cinema...

Fatto sta che lo pagano un fracco di soldi per progettare abilità speciali e incantesimi.

Guarda che giochi online come *DOtA* o *LoL* hanno tornei con montepremi come quelli del Grande Slam. Ma fuori dall'Italia è sempre tutto più grande. Prendi l'equivalente americano di Loriano, quello là del Michigan... Ci hanno fatto due libri e pure un film orrendo con Tom Hanks.

Li guardi discutere, a qualche metro da te, lì su quel marciapiede basso e ampio, di pietra neroazzurra, come graffiata, su cui la brezza alza ogni tanto qualche foglia d'acero. Sembrano decalcomanie, immagini sovrapposte su uno sfondo altro. Sotto un cielo altro. Ma poi, rifletti mentre il Paride si accende una sigaretta e te ne fai passare una e la accendi a tua

Santoni.indd 112 13/02/17 16:58

volta mentre monta un vento più teso e freddo, erano, eravate poi al vostro posto, quando stavate al paese? Dove si arrestavano le vostre biografie rispetto al luogo che era diventato? Se il paese non era più comunità, anche la vostra contiguità diventava qualcosa di assurdo.

Entrate nel diner. Vecchie réclame Dr Pepper dipinte su lamiera, una di Lake Geneva stessa, un uomo e una donna vagamente rassomiglianti a Francis e Zelda Fitzgerald ma meno eleganti, *Lake Geneva, where every day is an adventure.*

Vedi? Mica come da noi, ridacchia il Paride.

Tu scherzi, ma niente avviene per caso, dice il Silli. Andiamo in un altro garage, allora. Richard Garriott. Comincia coi giochi di ruolo, inventa prima *Ultima* e poi i MMORPG.

I che?

I giochi di ruolo online. Che poi oggi sono il grosso del mercato. L'ultima volta che la storia è passata da noi è stato quando i tedeschi ci sterminavano i villaggi. L'ultima cosa rilevante successa in Valdarno negli ultimi cinquant'anni è stato il teknival in Pratomagno, valuta tu.

E l'hanno messo su i francesi, dice il Paride mentre va al banco a ordinare.

Qui, dice il Silli consultando delle pagine Wikipedia che si è stampato, ci sono ancora diverse attività produttive, lo studio di registrazione dei Nine Inch Nails...

Sarà. Sarà pure che la provincia italiana di treni ne ha perduti tanti, quello dell'alta tecnologia, quello del terziario, quello della cultura figuriamoci...

Ormai siamo immigrati qua. Restiamo? Non mi pare peggio che da noi... Dov'è che starebbe, poi, 'sto Gygax? fa il Paride intingendo un toast nelle uova che la cameriera gli ha messo davanti.

Qua vicino. No worries. Dice il Silli, e in effetti tre minuti dopo aver finito di mangiare parcheggiate davanti a una casetta bianca, modesta a parte due colonnini coloniali un po' pisseri:

Eccoci qua.

Suoniamo?

Santoni.indd 113 13/02/17 16:58

Certo.

Non ci sarà nessuno...

Secondo me, invece c'è.

E noi gli rompiamo le palle.

Ascolta Paride, fa il Silli, Gygax era anche un testimone di Geova. Ci manca solo che abbia da ridire se qualcuno gli suona il campanello.

Il Silli suona.

Niente.

Il Silli guarda dentro la piccola telecamera del citofono e suona ancora.

Niente.

Vabbe' dai, andiamo, dici (un po' ci avevi sperato).

Aspetta, ho un'idea, dice il Paride, e va alla macchina. Lo vedete rovistare in valigia, torna verso di voi con un sacchetto di plastica da cui tira fuori una scatola marrone:

Proviamo con questa.

Ma dai. Dice il Silli. Ti sei portato la *woodgrain box*? Non sapevi neanche che saremmo venuti qui!

È il tuo regalo di matrimonio, fava. Te la volevo consegnare mentre stavamo in picco al festival, ma ora magari torna utile.

Il Paride suona il campanello, e mette la scatola ben davanti alla telecamera.

Tu e il Silli vi guardate. E se davvero, forse...

La porta scatta e si socchiude. Spunta un'ombra. Ecco sulla soglia un ometto piccolo e grassoccio, eppure imponente. I capelli bianchi lunghi, legati a coda, la barba pure bianca, le sopracciglia nere, due cespugli capaci di intimidire sopra a due occhi, invece, certamente benevoli. La stirpe è quella dei Gandalf, degli Albus Silente, degli Obi Wan, ma anche degli Shulgin e degli anziani hippie dei *Simpson.* Era comparso, del resto, avrebbe ricordato il Paride, pure in una puntata di *Futurama...*

Salve ragazzi, dice in un inglese roco, posso fare qualcosa per voi?

Santoni.indd 114 13/02/17 16:58

Il Silli azzarda un *Well...*; il vecchio si sposta e fa cenno di entrare:

Prego, venite. Ho delle frittelle.

I have pancakes... Dove l'avevi sentita, questa? Vi guardate. Già che siete lì... Così, entrate. Prima tu, come se il Silli, di fronte a una simile presenza, si sentisse in dovere di lasciar passare prima il master, poi se stesso e il Paride. La casa è piccola, sul tavolo del tinello non ci sono manuali o dadi, ma una bibbia rilegata in pelle.

E così da dove arrivate? Dice Gygax accendendo il fornello, usando la fiamma per appizzarsi un cigarillo, e poi mettendosi effettivamente a scaldare delle frittelle.

Noi, dall'Italia...

E volete giocare.

Magari...

Immaginavo. Capita spesso. Un po' troppo spesso, a dire il vero. L'ultimo era un giornalista di una rivista californiana... State andando là?

No, verso il Messico...

Ah, bene. Bene. Dicevo, ho smesso di aprire, ma per qualcuno con l'edizione alpha... Sapete, ricordo bene quando con Dave appiccicavamo le etichette, proprio qua sotto... Vi guarda con quello che sembrerebbe affetto, lo squassa un colpo di tosse, si rimette a cucinare.

Se avete molta fame, faccio anche un benedict di uova strapazzate che non è niente male.

Grazie, abbiamo già mangiato qualcosa fuori...

Da Cora? Be' lei è più brava di me.

...

Allora, vogliamo scendere? Dice dopo che avete finito le frittelle con lo sciroppo.

Dove? Chiede il Silli con un brivido.

Be', di sotto...

E scendete, dalle strette scale. E superate una porta di legno in cui ancora, per quanto scolorito dal tempo, si leg-

Santoni.indd 115 13/02/17 16:58

ge, a pennarello, "ENTRANCE – WARGAME ROOM". E Gygax apre la porta.

Sapete, tutto cominciò con *Gettysburg,* poi *Chainmail...*

Non male, borbotta il Paride, solo un filo meno emozionato di voi, mentre entrate nella stanza profonda di Gygax, mentre vi avvicinate al tavolo da cui sposta il diorama di un campo di battaglia.

Ancora ci scappa qualche partita a *Chainmail*, sapete? E ho scritto anche giochi nuovi. Ma quelli che vengono da fuori, be', vogliono giocare sempre e solo a *Dungeons & Dragons*, dice, e da una cassettiera estrae una cartellina di plastica bianca, la apre a mezzo e la piazza in piedi sul tavolo, davanti a sé, a mo' di schermo del master. Poi da un sacchetto di velluto fa rotolare fuori un set di vecchissimi dadi colorati, alcuni tanto usati da non aver quasi più i numeri. Il Silli per poco non ha un mancamento, ti appoggia la mano sulla spalla.

Vi va bene con i personaggi prefatti? Così cominciamo subito, dice l'Ur-master.

Annuite. Qualunque cosa vi andrebbe bene. Vi distribuisce le schede. A te un guerriero, al Paride un mago, al Silli un chierico. Gente del settimo livello, ben equipaggiata, più tre sgherri per far numero. Si schiarisce la voce:

Dopo aver viaggiato per molte leghe nell'Underdark, siete infine giunti di fronte alle impervie mura di Erelhei-Cinlu, la vasta e famigerata città sotterranea degli elfi oscuri. Vedete...

...

Quando uscite da là sotto è sera tarda, il freddo punge e filacce di nebbia fanno ghirigori sul lago.

Certo, dice il Paride tirando un calcio a un ciottolo bianco, parecchio tecnico, come master. Dell'interpretazione gliene frega il giusto.

Il narratore era Arneson, lui è quello delle regole...

Molto tradizionale anche l'avventura.

Più che altro difficile! Alla fine siamo morti tutti...

Vabbe', tanto non è che potevamo star lì anche domani, no?

Santoni.indd 116 13/02/17 16:58

Ma ragazzi, cioè, veramente avete da ridire?

Oh, si fa per parlare...

Cosa deve fare, è il padre fondatore, giustamente segue la vecchia scuola...

Neanche abbiamo fatto una foto, che dementi.

Magari non avrebbe voluto, alla fine ci ha fatto un regalo...

Intanto la giornata è andata, bisognerebbe trovare un albergo, altro che Denver... Arriveremmo all'alba.

Magari fino a Kansas City, dice il Silli.

No, troppi sbattimenti.

Ha ragione il Paride. Ormai si va a domani.

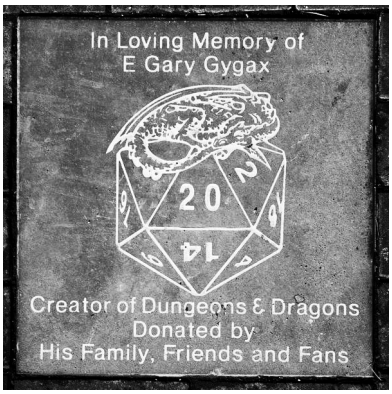
Va bene, va bene, allora un giro a bordo lago facciamocelo. L'altra attrazione è questa...

Guarda meglio, dice il Paride spostando lo sguardo al lato opposto al lago, verso le colline. Ci sono due cavi da teleferica che scendono dal più alto dei colli fino al prato poco distante dalla strada. Una coppia in elmetto e giubbetto di sicurezza scorre giù appesa a due carrucole. Lui lascia andare un piccolo Wooh! prima di sganciarsi.

Ogni giorno un'avventura, mica due, ride il Silli andando verso le sponde scintillanti per un ultimo raggio di sole. Poi si ferma. Impallidisce.

Oh Silli, che c'hai? È bianco. Terreo. Tu e il Paride vi guardate. Lui indica a terra.

Cos'è questa?



Santoni.indd 117 13/02/17 16:58

Ma...
No vabbe'...
Allora...
Ma con chi...
Meglio... Meglio se ce ne andiamo, dice il Silli.
Sì, forse...
Dai ragazzi, dice il Paride. Che sarà mai.
Lo guardate come fosse uno spettro pure lui.
Oh va bene, se volete andare, andiamo.
Kansas City?, dici al Silli, quante sono, duecento miglia?
Tre... Trecentocinquanta...
Ah, neanche...
Neanche seicento chilometri! Che aspettiamo?

Continuate il viaggio, passate per Davenport e Des Moines, stazioni di servizio Casey's, grosse case col tetto di paglia grigio o basse e bianche, di legno, e chiesette di mattoni e acquedotti a palla e silo gialli, parlate poco, alla fine il Silli dice Mah sarà stato un figurante. Che so, un vecchio fuori di testa che sta lì a fingere di essere lui...

Non rispondi. Il Paride sorride.

Poi, sulla US-90, lo stesso numero della interstate che vi aveva condotto a Lake Geneva, dopo aver viaggiato come nel tempo, dall'inverno del nord attraverso la primavera del Midwest e giù nell'estate sempre più torrida del Texas, e già vi sentite in Messico, già vi piglia un'allegria da festa o da idea mediata e di certo fasulla di quelle terre dove non siete mai stati, mentre correte in un orizzonte sterminato, curvatura della terra in ogni direzione, un orizzonte in cui il sole ormai basso, dietro a basse nubi a velo, non vi dà il rosso e il giallo della sera prima ma un crepuscolo azzurro livido, vedete avvicinarsi un casottino.

Se è una stazione di servizio fermati, dice il Paride.

Ohi ohi, puoi pisciare anche qui, siamo in mezzo al deserto, fa il Silli senza rallentare.

Ma lì posso prendere un caffè.

Santoni.indd 118 13/02/17 16:58

Se ti piace lo sciacquone...

Mi pare troppo piccolo, dici mentre già ci state sfrecciando accanto. Lo superate. Vi guardate. Il Silli inchioda. Il caravan fischia sull'asfalto ancora caldo nella sera, quasi scarta di coda.

Ragazzi, questo viaggio sta diventando *parecchio* strano, dice il Silli.

Dai, fai inversione. Il Silli fa una U in retro, riparte verso il casottino, quasi un cubo, bianco. Dentro, anche se non si vedono tralicci o pali della luce, solo i resti di uno steccato a bordo strada, il giallo intenso di illuminazioni alogene o al LED su quattro borse in pelle, su piccoli podi. Borse Prada, e **PRADA** dice del resto l'insegna, doppia, sul frontone. La sensazione di aver passato un varco dimensionale ed essere *oltre*, in qualche sorta di Milliways, si fa forte.

Girate intorno all'edificio, gli sportelli lasciati spalancati nella strada deserta.

Questa veramente...

Prada poi. Sai, fosse, boh, Tommy Hilfiger...

Vi mettete a ridere. Come sotto gas esilarante, un riso fitto, isterico. Vi piegate dal ridere, piangete dal ridere. Scartata l'idea del Silli di fare una spaccata e rubare le borse (da giocatori di ruolo l'unica spiegazione possibile per qualcosa del genere è la trappola), scoprite, attivato un costosissimo roaming sui telefoni, che si tratta di "Prada Marfa", un'installazione di due artisti danesi, e meno male, che due scollature in un solo viaggio non le avreste mica rette...

Santoni.indd 119 13/02/17 16:58

... e ora sei qui, nella stanza, a guardare mappe, soppesare dadi, allineare matite. Qui a ricordare. E il ricordo si pianta su una conclusione schifa, a meno di prendere proprio quel viaggio, e non i due o tre anni successivi, e non il tempo passato là sotto anche con tutti gli altri, come conclusione...

Se dopo vent'anni il gioco era morto, era anzitutto colpa tua. Se è sempre merito del master, è anche sempre colpa del master, no? Sempre meno tempo per preparare campagne e avventure, figurarsi dettagli come le statistiche dei nemici... L'ultima annata, uno schifo: un mondo post-umano in cui neanche tu sapevi cosa fosse successo, una roba che al confronto gli sceneggiatori di *Lost* si eran preparati tutto. E poi una gestione sballata, senza dati d'appoggio né una logica nelle forze che animavano il mondo... I giocatori stessi che si rendono conto che hai smollato, che qualcosa non va, e tuttavia non dicono niente, la polemica può essere feroce quando le cose vanno bene, ma in tempo di crisi prevale il rispetto per tanti anni di conduzione. Non parlano ma basta leggere i volti, vedere quanto si distraggono durante l'azione, quanto spesso saltano la giocata, per decidere, alla fine, a chiamarti fuori. Ragazzi, non so se ce la faccio ancora. Le relazioni lunghe però non si concludono mai di colpo, c'è sempre uno strascico doloroso. Ecco allora i due mesi più farneticanti della storia del gioco, in cui *tutto* viene improvvisato, e se già in quelli precedenti il gruppo si era ridotto, ormai eravate solo tu, il Bollo, il Paride e Andre, che si era fidanzato e ormai veniva una volta sì e due no. Pure il Silli, che aveva resistito da sposato e padre, si era chiamato sempre più fuori. Una sera vi trovate solo in tre. Fate una partita a *Risiko!* nella mestizia e manco la finite; la giocata successiva viene fissata di lì a due settimane perché hai un colloquio di lavoro. Poi devi saltarla perché entra in mezzo una cena; e salta pure la settimana successiva, giacché non può nessuno, quella dopo ancora saresti stato all'estero... Vi esortate a vicenda ma non ci sarà una giocata successiva, e le vite dolorose di quei sopravvissuti in un mondo sconclusionato ben presto sarebbero scomparse

Santoni.indd 120 13/02/17 16:58

anche dalla vostra memoria. Qualcuno ipotizza di provare con un sistema preconfezionato, "pur di giocare"; qualcun altro propone di tornare a un'ambientazione precedente, ma ciò che accade è che, permesso alla vita reale di occupare quella sera alla settimana così a lungo protetta (di prendersi quel mattino successivo in cui – scoprite – ci si può anche svegliare lucidi dopo otto ore di grato sonno invece che mezzi in coma dopo tre), non solo la occupa subito, ma con le sue mille contingenze rende impossibile anche solo pensare di tornare alla situazione precedente. Liberare una sera la settimana? Ma in quale mondo?

È come se fossero passati vent'anni. In effetti *sono* passati vent'anni. Ma nella stanza, quasi fosse stata una cella criogenica, per molto tempo tutto era rimasto così com'era, gli assalti della realtà avevano portato via qualcuno, ne avevano magari spaccato i vetri, ma finché giocavate, la bolla in qualche modo resisteva. Oggi, invece, neanche un anno dopo l'ultima giocata, gli strati, le croste, le falde degli anni crollano tutte assieme, una sull'altra... Quando capita di sentire qualcuno, ed è sempre soltanto un incrociarsi online su Facebook, un vedersi attivi su WhatsApp, il mantra è "si dovrebbe rigiocare", plurale, impersonale, come i "sentiamoci" e i "vediamoci" che ci si scambia con quei persi di vista che sappiamo destinati a rimanere tali. Si dovrebbe rigiocare! Eh sì, eh sì...

Mentre guidi verso casa del Bollo, a Cavriglia, ovvero mentre raggiungi il paese in treno da Firenze, mentre prendi la macchina di tua madre, superi la centrale elettrica che rende Santa Barbara uguale a Springfield in un colpo, e ti avvii per quelle curve che si fanno subito Chianti, un Chianti ancora valdarnotto, più rozzo e umile, Chianti senza *shire*, ti rendi conto di quanto il gioco fosse anche l'ultimo tuo legame con la valle, col paese. Rotta quella radicola, andati che se n'erano i tuoi nel retiro collinare, lì per te non c'era più niente. Il gioco teneva lontana questa evidenza; solo il gioco rappresentava un legame ora scomparso.

Santoni.indd 121 13/02/17 16:58

È questo scrupolo che ti porta a volerli incontrare di nuovo, uno per uno? Quando finisce una relazione, il vedersi per "chiarire" non è mai per chiarire. Viene dal fatto che uno vuole chiudere, e l'altro meno. A volte, nei casi peggiori, che qualcuno vuol far sesso un'ultima volta, magari un paio, tre...

Il Bollo vive in un appartamento popolare ereditato dai nonni, a duecento metri dalla casa in cui è cresciuto. Non sarebbe stato male cominciare dai giocatori più casuali, da quelli visti solo per una stagione o due, e poi, pian piano, stringere su quelli fissi, fino a lui che mai in vent'anni aveva saltato una giocata... Ma dove trovarli? Florian è emigrato da qualche parte in Inghilterra, Brighton, Bristol? Il Mella è da un bel po' che è scomparso. La Greta... Avresti dovuto chiedere a Tiziano, ma da quando si erano lasciati non ne avevi più avuto notizia; l'ultima volta che avevi sentito parlare di Charline, la davano in una comune goana nelle Marche; del Sasso si diceva che aveva già tre figli, e Parvati, che aveva lasciato il pittore, pare gestisse un villaggio turistico a Bali, assieme a un greco... Magari sui social saresti riuscito a rintracciarne qualcuno, pure gente come il Beppe, Erme, il Donda, di cui a malapena ricordavi le facce... Ma poi, cosa gli avresti detto? No, alla fine, nella permeabilità della stanza, la storia aveva dato un responso: Andre-Bollo-Paride-Leia-Silli-Tiziano, e te. Sei giocatori e un dungeon master, fedeli ai dettami di Arneson & Gygax.

Il tinello del Bollo è invaso dalle scatole dei tuoi giochi da tavolo, tutte aperte, e dagli scatoloni con i tuoi giocattoli, distesi per terra uno per uno.

Accidenti, ma che...

Controllo che ci siano tutti i pezzi. Cosa c'è, dice mentre scavalca una schiera di Transformers e va a tirare fuori una bottiglia di chinotto dal frigo, ci hai ripensato? Per un paio di scatole ho già un'offerta...

No, macché. Elia?

Santoni.indd 122 13/02/17 16:58

È da sua mamma... Ma vuoi sapere una cosa? I manuali li ha portati con sé.

Prima neanche abbiamo parlato troppo del gioco.

E di che vuoi parlare? Al gioco si gioca. Il Bollo versa la Sprite in due bicchieri della Nutella, e te ne porge uno. Poi dice:

A proposito, guarda cosa ho trovato. Va al tavolo, apre la scatola di *Hero Quest* e ti porge un quadrato di bristol: Stava qui dentro...

Ma dai.

Non me la ricordavo, questa mappa.

Ci credo che non te la ricordavi, l'ho fatta quando ero alle medie.

Così a china? Te la cavavi. E questo "Nulla" tutto intorno che sarebbe?

Ma niente, a quei tempi stavo in fissa con Michael Ende, sai *La storia infinita...*

È anche abbastanza coerente geograficamente, 'sta valle.

Vero? Incredibile no, stava lì in letargo, eppure cova ancora una possibile vita.

Solo se qualcuno ci gioca.

Vero...

Certo, se lo vuoi sapere, è un po' un'infamia, aver chiuso così.

Vero?

Quella partita a *Risiko!*, poi... Ma si poteva cadere anche più in basso.

In che senso, Bollo?

Tu non lo sai, ma col Paride e Andre un paio di mesi fa abbiamo reclutato un master su Craigslist. Sai chi si presenta? Il Pierre. Hai presente, quello del negozio?

Ma veramente?

Giuro.

Arriva con una zainata di manuali, impone un sistema "innovativo"...

Che si era inventato?

Santoni.indd 123 13/02/17 16:58

Se te lo dico non ci credi. In pratica si basava sull'idea che non si tirano i dadi per vedere se le azioni riescono, ma che ogni cosa riesce secondo un principio d'inevitabilità, e si tira per vedere se invece *non* riesce.

Filosofico. Sarebbe piaciuto a Diderot...

A metà della seconda giocata l'abbiamo mandato a fanculo.

La sensazione che prendeva forma, ancora sfuggente, nel tinello del Bollo, si rapprende in pietra davanti a Andre. Lo trovi nel giardino di casa dei suoi, raggiunta che hai la prima Valdisieve in una traversata del Valdarno da fine a capo, tutta svolta con la memoria del corpo, i paesi abbacinati e ancora più vuoti nell'estate (la sonnolenza, le cicale, il meriggio, la morte insomma); lo trovi a torso nudo, troppo possente la struttura per esser detto grasso. Che sulla schiena avesse tatuato, enorme, il simbolo del kaos di *Warhammer* neanche lo sapevi. Lo trovi che griglia per la cena: uno spiedo in mano, altri sul fuoco. Le diciannove e venti: orari da nonni, da Incisa vecchia.

Lì, nonostante la giovialità, per cagione di quella giovialità che è tutta un dai, rimettiamoci a giocare, un'impressione, tra le molte, si fa di nuovo più forte. Chi è costui? Lo sai fin troppo bene: Mirko Andreani, trentasette anni, nato a San Giovanni Valdarno e residente a Incisa, sistemista informatico. Eppure...

Ensomma, master?

Ensomma tu.

Ensomma, bene. Finché c'è Prada, c'è vita, come si dice...

L'impressione si fa più forte e ti schiaccia: chi è, oggi, costui, rispetto al profilo di quando è entrato nella stanza, chi sei tu per lui, oggi, cosa è successo in tutto questo tempo, chi siete diventati? È certo soltanto che lì in quel giardino, tra i fumi del barbecue, ci sono un giocatore e un master...

Ma rigiocare?

Eh, Andre, il tempo è quel che è.

Santoni.indd 124 13/02/17 16:58

Non è andata male, comunque, no?
Cosa?
Dico, abbiamo giocato per vent'anni.
Una volta la settimana, però.
Ti pare poco?

Sarà già il momento di andare dal Paride? Almeno, pensi, da Incisa a Figline sono cinque minuti...

La villetta terratetto, svoltato lo stadio, ristà bianca, gli infissi di legno e coppale tutti chiusi. Nel giardino accanto, un vecchio in canottiera e ciabatte sradica erbacce. Scendi; con un poco d'imbarazzo suoni. Quando è stata l'ultima volta in cui hai suonato quel campanello, in cui hai visto un Paride, ma varrebbe anche per gli altri, fuor dalla stanza? Vogliamo dire dodici anni fa? Vogliamo dire quindici? Suoni. Provi quasi del sollievo, al tuo suonare ancora e ancora, senza risposta.

Poi il rumore di uno scatto, di un solo scatto, di avvolgibile:

Oi.
Inevitabile, pensi. Ciao, Paride.
Che fai costì fuori.
Eh, pensavo non ci fossi.
Vuoi venire dentro? *I have pancakes.*
Magari, dai.
...

Quindi? Ti guarda, lo guardi; non accende la luce, batte sulla mensola del termosifone una sigaretta. Certo che è diventato grassoccio, e vecchio. Ma è sempre stato grassoccio, e vecchi lo siete da un pezzo.

Niente, sono stato dal Bollo e da Andre...
Per il gioco?
Senti, ti animi all'improvviso, cosa ricordi, quali sono stati per te i momenti memorabili del gioco?
Ce ne sono troppi...
Dimmene uno.

Santoni.indd 125 13/02/17 16:58

Cosa te ne fai. C'avrai i tuoi, no? Alla fine sono tutti frammenti.

Sarà la saggezza di chi sta per morire? Ma questo non ne ha mica l'aria: incrinato, magari, ma vivo, lì davanti a te. Dici:

Andre vorrebbe rigiocare...

Mah.

Certo, l'annata stile... Come lo chiamava Leia? Post-esotico? Non è stata un granché.

A me non dispiaceva. Alla fine, poi, cazzo te ne frega dei dettagli...

Proprio tu mi dici questo?

Cosa c'entra, se faccio il personaggio lo faccio bene. Ma non son mica il Bollo. Quel che conta è giocare. Pensa a *Kata Kumbas*, quante cose erano approssimative, eppure era uno spasso.

Quindi verresti?

Che te lo dico a fare?

Quel che conta è giocare... Hai il tempo di ripetertelo un po' di volte, tra tornare a casa, lasciare la macchina, raggiungere Firenze in treno, cambiare, arrivare infine a Pisa, camminare fino a piazza Dante, in mezzo alla zona universitaria. Ci hai fissato, stavolta: ché Leia lavora e non la vedi da tre anni almeno, da quando lasciò il gioco per trasferirsi definitivamente a Firenze dopo la fine del dottorato. E ora Pisa: lei può permettersi la carriera accademica, i suoi hanno case dappertutto e basta sbatterne un paio su Airbnb per cavarsela, per poter stare a far cose per conto d'altri quei quindici annetti.

Andiamo a prendere una birra in piazza Vettovaglie?

Portami dove ti pare.

È carina anche "vecchia", anche col pancione. Ha la carineria della determinazione, del saperla lunga, del non farsi metter sotto da nessuno, magari anche a costo di metter sotto, a volte, qualcuno.

Che c'è, volete i soldi?

Eh?

Santoni.indd 126 13/02/17 16:58

Il Silli e il Bollo, lo sai, sono convinti che quella cosa che faccio, cioè, che *facevo* nelle aziende, il *Virtual Adventure Training...*

Ah, già, che fosse il nostro sistema.

Il Bollo mi ha pure mandato una mail qualche mese fa. Dico, ma secondo te se devo fare formazione a dei dirigenti gli faccio fare i tiri coi raise o calcolare la DCV? T'immagini... Quando si insegna coi GdR si usano regole ridotte al minimo, schede con due caratteristiche in tutto...

C'hai ragione, c'hai ragione. Che poi, se siamo a ragionare di questo, è per la tua coda di paglia, sai Leia?

Pfah... Si volge al cameriere. Scusa! Non è che puoi portarci, non so, delle patatine? Grazie eh. Insomma, che vuoi?

Le chiedi cosa le piaceva del gioco, ma non puoi fare a meno di pensare che forse il suo addio, la mancanza del suo stile di gioco equilibrato e della componente femminile in sé, avevano portato un inaridimento solo nascosto dalla grandiosa campagna dell'anno successivo, e poi pagato con progressivi abbandoni... Non puoi fare a meno, mentre pronunci le parole Cosa ti piaceva del gioco, di pensare che forse, ci fosse stata anche Leia, una piccola campagna, una cosetta da otto, dieci sessioni...

Ma che domanda è. Tutto, mi piaceva. Era una cosa importante. Dico, della mia vita.

Almeno potrai dire che sei l'unica che dal gioco ci ha tirato fuori qualcosa.

Eh?

Qualcosa di reale.

Guarda che il gioco era *più reale* del fuori. Presente Plotino?

Ti fa l'occhiolino. 'Sta fava... Poi, aggiunge:

Tu, con tutte le campagne che hai scritto, avresti potuto tirar fuori dei romanzi fantasy...

Ci ho pensato. Ma se devi scrivere un libro, le logiche del gioco di ruolo diventano inutili. Nei GdR chi gioca è fruitore e autore assieme, e solo quando è a sistema con gli altri.

Santoni.indd 127 13/02/17 16:58

In realtà c'è anche Erme, sai, il Baronetto...

Ma se avrà fatto dieci giocate. Giusto in quel momento bizzarro in cui la stanza era diventata la cosa più figa in valle. Più che altro veniva al negozio a giocare a *Magic*...

Infatti oltre che sviluppatore alla Electronic Arts è diventato pure pro del Texas Hold'Em.

Appunto, per via delle Magic, non per i giochi di ruolo...

Vabbe'. In ogni caso, in valle, se volevi cose vere..? A parte il gioco? Ti dovevi sposa', dice poi marcando il novello accento pisano.

Al Silli non era bastato il matrimonio per reggere la valle: lo trovi infatti a Firenze, zona Statuto, e se non ti fosse già accaduto con gli altri, ti stupiresti, davvero, di trovarlo imbiancato sulle tempie, con due figli piccoli, come se solo ora il tempo, liberato, chiedesse i suoi pegni. Che poi era pure l'unico che per un po' avevi visto anche fuori dal gioco, fino a cinque o sei anni prima si faceva pure qualche festa...

Insomma?

Pensavo di mettere su una specie di giocata finale.

In una giocata non fai in tempo nemmeno a creare i personaggi.

Sì, intendevo una minicampagna, una cosa, non so, da quattro o cinque serate, magari se la si fa a luglio, la gente è in ferie e verrebbe...

Io di sicuro. Anche solo per rivedere questi ragazzi. A chi hai chiesto?

Manca solo Tiziano.

Figurati se quello non viene.

Dici? Le ultime volte non è che si vedesse proprio sempre.

Perché aveva capito che il gioco si stava sfilacciando.

Domani vado anche da lui.

Ma non puoi mandare, non so, una mail?

No. Voglio fare una cosa seria.

Santoni.indd 128 13/02/17 16:58

Mica male quassù.

C'è il fresco. E solo quello. Ma Londra era peggio. Dai retta, ti serve un po' d'olio?

Olio?

Di qui. Extravergine.

Lo fanno anche i miei...

Come non detto. Ganja, invece?

Arrotondi, eh?

Con i corsi d'italiano ormai chi ci campa... Voglio mettere su anche il pollaio. Ah, se conosci qualcuno che ha bisogno di ripetizioni...

Di cosa?

Di tutto. Matematica, latino... Alla fine basta un ripasso.

Sai Tizzi, pensavo una cosa...

Vuoi rigiocare.

Sono prevedibile, eh?

Che ci fai sennò quassù? Ma poi, chi non lo ha pensato. Abbiamo fatto schifo a smettere così. Ci vorrebbe un'ultima campagna, epocale.

Addirittura. Pensavo più a una roba da tre, quattro giocate...

Ma di che. Un'annata.

Ora, un'annata...

Almeno una cosa da dieci, dodici giocate. Dici subito che è l'ultima. Vuoi che la gente non venga all'ultima gloriosa campagna? Tornano pure i morti. O almeno i perduti. Pure Leia da Pisa.

Lei ha già dato disponibilità.

Il Silli? C'ha pure i figli.

Anche lui.

Vedi che c'è aria di cose serie.

È vero. Ma secondo me loro dieci giocate non reggono.

Otto? Sei?

Proviamo con sei...

Santoni.indd 129 13/02/17 16:58

Così la settimana successiva, torni ancora una volta alla stanza. Per arrivare passi, come sempre, dalle Logge, poi da piazza Mazzini, prima di entrare nel corso. Ci sono i bambini, ma meno di un tempo e tutti stranieri, neanche è una novità, e infatti ora ci sono anche gli adolescenti, ecco tre ragazzi snelli, scuri, vestiti a mezzo tra l'hip hop e il modaiolo, indiani, pakistani, malesi? Sono alti, certo molto più alti dei loro genitori... Che speranze devi affidare a costoro? Affidarne ai bimbi è facile, è naturale, ma aspettarti qualcosa da questi lungagnoni, boh, non sapresti bene cosa, come... Ti avvicini. Di che parlano? Di partite a *DotA* e *LoL*. Futuri campioni di giochi online? Magari. Sicuri però che rimarranno qua? Se ne torneranno in Malesia, ecco cosa faranno, e specialmente i più bravi. I colonnini di cemento dei cancelli, nella strada che porta verso casa, perdono intonaco e granuli, anche adesso, passando, li senti sfaldarsi, senti gli strati del tempo sfogliarsi via, tutto il cartiglio di scene irredimibili che è il tempo... Riconosci un nome su una targhetta, lo sgherro del tuo dentista di quando eri piccolo ora è titolare dello studio, e la porta adesso è moderna, mentre le altre targhette, quelle che una volta indicavano una pletora di variegati professionisti, non ci sono più, se ne vedono solo le ombre sul cemento e i buchini delle viti agli angoli... E tanto più vecchie appaiono queste villette a schiera dei primi del Novecento, con i timpani neoclassici e le pigne di gesso sulle colonne del cancello, rese vecchie dai condomini che già perdono pezzi, dai prefabbricati sorti qua e là, un bar, un panettiere, un centro servizi, e le poche facce in giro ti appaiono familiari anche se non le sai più ben collegare... Immaginare di avvicinarne uno, credere di riconoscerlo, Nicola! Nicola Montanari!

E lui No, signore, Nicola è il nome di mio padre.

Che fare allora, se non procedere come un Rip Van Winkle, vittima ed epifenomeno di una storia minore, minoritaria... Il negozio, sai già che lo troveresti chiuso, così come sai che al bar Arnetoli non troverai traccia di *Golden Axe* o *King of Dragons*, anzi a una settimana dal tuo precedente passag-

Santoni.indd 130 13/02/17 16:58

gio è sparito pure il bar. Avviene così velocemente? Mentre la stanza si concentrava, non vedevate fino a che punto, con che passo la città intorno svaniva; le vostre vite nella valle sbiadivano in un grande *solve*, la stanza insisteva col suo ostinato *coagula*; *il ragno gemmato era sempre là sotto con le sue infinite zampe a tessere l'illusione in forma di cosmi, spazi e tempi, di corpi e di volti*, mentre sopra, ogni giorno, uno strato, una pellicola, un catafillo della realtà se ne andava. Chi fu, la conduttrice di *ViviMattina*, a parlare di escapismo? Era il suo opposto. Chiudersi e produrre senso proprio perché fuori ce n'era sempre meno. La realtà si misura forse dal numero di fruitori? Non ne basta forse uno, non basta un solo osservatore per far uscire le cose dallo stato di latenza? Nel momento in cui il virtuale si sovrappone al reale, in cui tutto diventa narrazione, chi può svalutare con sicurezza quanto avveniva là sotto?

Eccoti, di nuovo, nella stanza. Hai comprato i bristol e dopo tanto tempo sbozzi una mappa. Hai preso pure un set di dadi nuovo e una confezione da dodici lapis Fila gommati, per quanto ce ne siano già decine. Stabilisci che l'ambientazione sarà fantasy: così i giochi sono nati e così li celebrerete. Riscrivi tutte le regole, in modo più chiaro e ordinato, ti accorgi che da anni usavate acronimi spogliati di senso, OCV (che roba è, *Offensive Combat Value*?) per attacco, DCV per difesa, li ribattezzi *Attacco* e *Difesa*, raccogli i manuali di tutte le annate, operi una sintesi definitiva, tirando fuori una summa di sei razze e venti classi che distilla il meglio di tutta la tua produzione. È il sistema al suo massimo. Fossimo nel '91, pensi, potresti pure pubblicarlo. La mappa prende dettaglio e colore, il libro delle regole è stampato in tre copie, riadatti e riequilibri tutte le liste degli incantesimi, scrivi pure una traccia d'ambientazione di venti, trenta, alla fine cinquanta pagine, prepari una ventina di location, tre dungeon e una sessantina di nemici e comprimari di ogni ordine e livello. Stampi a colori tre illustrazioni di John Howe e ci rivesti lo

Santoni.indd 131 13/02/17 16:58

schermo del master. Stampi pure tutte le tabelle nuove e le appiccichi in quell'interno coperto di scritte a matita e chiazze di birra. Prepari le schede personaggio vuote, la prima pagina con i dati di base e le caratteristiche; la seconda, con le abilità; la terza, con le abilità speciali di razza e classe; la quarta, per le ferite; la quinta, per l'armatura e le protezioni; la sesta, per l'equipaggiamento e le armi; la settima, eventuale, per le liste degli incantesimi. Stampi sei copie di ciascuna, le impagini e le spilli in alto a sinistra, e poi ne stampi e spilli ancora sei di riserva. Pulisci il tavolo della stanza, riordini le sedie, metti di là quella mezza rotta, ne porti un'altra solida, alzi lo schermo del master, ci posizioni accanto un manuale, l'altro lo metti in mezzo al tavolo, appunti tutti i vecchi lapis, dividi i d20, i d10 e i d6, togli di mezzo i pochi d4, d8 e d12, togli pure i dadi buffi portati dai ragazzi negli anni, organizzi i rimanenti in tre mucchi luccicanti, togli dal barattolo-urna tutto ciò che lapis non è, nell'altro selezioni funzionanti due penne, due evidenziatori, un indelebile nero, uno blu, un pennarello a punta sottile, un trincetto, un paio di forbici, una colla, uno scotch e i quattro pennarelli da lavagnetta. Acquisti bicchieri di carta e birre. Selezioni e allinei sul tavolo tre accendini funzionanti. Sbolli, infine, il quadernone a quadretti cartonato per gli appunti, che affiancherà quello dove hai abbozzato l'ambientazione. Non fumi più da anni, ma dal pacchetto di Chesterfield dimenticato sullo scaffale ne tiri fuori una, la accendi e inspiri, rimirando quanto fatto, e vedi che è cosa buona.

Santoni.indd 132 13/02/17 16:58

Il giorno della prima giocata, riesci a partire dal capoluogo alle diciotto, una cosa mai vista da tempo: l'arrivo pacato, progressivo, il tempo per farti una bella pasta, per ricontrollare tutti i materiali e poi attendere il loro arrivo, uno a uno, con la tazza di caffè in mano. Per attraversare il paese, anche. Per ritrovare una stazione deserta, una piazza della stazione deserta, delle Logge e una piazza Mazzini deserte, un corso deserto, una piazza del Comune dove giocano con palle di stracci e scotch i ragazzini di Agarthi; una piazza dove giungono lesti due scooter carenati della Municipale, ti sorpassano come onde o flussi sui due fianchi, come se puntassero i bambini. Ah, no. Aspetta. Vanno *veramente* dai bambini. Scendono dagli scooter, tirano fuori un taccuino... Li multano?

Dove abiti tu, fa la vigilessa a questo piccolo arabo o malese o..., dove abiti? In via Monte Rosa?

Oh ma cosa fate. Ti avvicini. Cioè ma davvero state multando i bambini?

Vuole una multa anche lei? Ti fa la vigilessa. Poi l'altro, più pacato o forse, semplicemente, più in imbarazzo:

Guardi, è il nuovo regolamento comunale, possiamo farci poco...

Donda!

Oh.. Mi'... Bada il dungeon master. Era un po'. Come tu stai?

Madonna, non ti riconoscevo con quella divisa.

Eh, neanch'io te con codesta barba...

Ma che storia è questa?

Eh, storia brutta. Nuova amministrazione, dice danno noia...

Ma a chi, che non c'è nessuno?

Che ci vuoi fare... Ma dimmi un po', giocate ancora, con questi ragazzi? Oh fermo tu, dove scappi, fermo! Scusa eh..., e lo guardi correre verso il vicolo sotto la Collegiata, dietro al bimbo da multare...

Santoni.indd 133 13/02/17 16:58

La giocata ha il sapore della rimpatriata ma anche del battesimo; la gioia del gioco ma anche quella della celebrazione. Ci sono tutti. Arrivano per primi Andre e il Bollo, con altre birre e una teglia di crostini; segue Tiziano, poi Leia; il Silli e il Paride arrivano insieme, già ghignanti per chissà che complotto anti-master. Sarebbe ridicolo far partire simili veterani con personaggi del primo livello, per una campagna che deve durare sei giocate, anche se già il Bollo dice di ampliarla a dieci, e in diversi annuiscono; decidete di farli del quinto, maturi ma ancora ben suscettibili delle gioie dello sviluppo. Neanche sforate coi tempi: come benedetti da una nuova consapevolezza, come se aveste finalmente portato là sotto i voi stessi adulti, riuscite a farli tutti per le ventitré e attaccare a giocare, una cosa mai vista.

Alzi lo schermo, posizioni la mappa, ti schiarisci la voce mentre c'è già chi soppesa un dado, chi chiosa la scheda con un appunto:

Allora, vedete...

La festa, il rito, quello che è, dura ancora un'ora. È passata da due minuti la mezzanotte quando entrano.

Santoni.indd 134 13/02/17 16:58

Quando entrano, riempiono la stanza come non quattro ma cento maschi gemelli identici, differenziati solo da un taglio delle espressioni, tutte truci, da qualche mostrina in più o in meno sulle divise, dal tirare più o meno su col naso. Quante volte il Silli ci aveva scherzato sopra? Quante, al suono dei passi sul vialetto di qualcuno che arrivava in ritardo, a un bussare più concitato di un altro, aveva detto Raga, sbirri! Quante volte lui stesso aveva bussato e al vostro Chi è? risposto Carabinieri? Ogni scherzo non è sempre un esorcismo, un'ammissione di pur vaga[21] possibilità? Venti anni dopo, il paventato si manifestava. Fuori, una terra divenuta davvero desolata, un paese ormai del tutto astratto e avulso dalle reti di relazioni che vivevate, che eravate, si piegava su di voi: aggrediva voi, i figli di chi lo aveva, per tutta la propria esistenza, abitato. Il paese, con una telefonata per schiamazzi, con una pronta risposta, addirittura una mobilitazione, veniva a dirvi: vi sono nemico.

Leia prova a fermarne uno, ma filtrano, prendono posizione, uno segue l'altro. Il Paride ti guarda, uno sguardo che è sconcerto e rassegnazione e giramento di coglioni in un sol colpo. Il Bollo alza gli occhi al cielo e sbuffa. Il Silli si alza in piedi, va da quello più vicino, già gesticola, bello polemico. Andre resta lì paralizzato. Tiziano, con fluidità mirabile, versa l'impasto della canna che stava per fare in un bicchiere di carta e ci appoggia sopra la scheda personaggio. Ma non è quello che cercano. Forse prima, ma ora si è già nell'altrove: eccoli alzare gli occhi, con le stesse facce dei marine spaziali di *Aliens: scontro finale* al momento della scoperta delle infrastrutture di resina aliena, alle vostre pareti interamente coperte di mappe e tabelle e cartelli.

Giù le mani, signorina. Il primo sbirro a Leia.

E chi la tocca.

Documenti, su, tutti, veloce. Il secondo sbirro.

[21] Ma rigorosamente vaga: quando Tiziano viveva sotto, il Silli lo sketch non lo aveva mai fatto.

Santoni.indd 135 13/02/17 16:58

Che problema c'è? Tu.

Non faccia storie. Fuori i documenti.

Non faccio storie, vorrei sapere...

Non ha sentito? Il terzo, o quarto, o settantesimo, sbirro.

Avremo pur diritto, dici mentre gli altri, Tiziano a parte, stanno già calando braghe e identificativi, di sapere cosa sta succedendo?

È lei, fa il primo, che deve dirlo a me. Che è sta 'ruob? E tira su un pugno di dadi dall'insalatiera.

Dadi.

Dadi da gioco?

Dadi da gioco *di ruolo.* Il Silli.

Chi l'ha interpellata?

Lei.

No, interpellavo il suo amico. E si tolga quel sorriso dalla faccia. Non c'è niente da ridere.

La solita scena penosa, il solito psicodramma fasullo che chiunque è stato ragazzino tra gli anni ottanta e oggi ha vissuto sulla sua pelle, la caccia tristissima al caccolo di fumo, al tizio coi rasta, alla ragazzina col ciuffo colorato... La solita scena, pensi, ma ancora più agghiacciante: basta fare qualcosa di incomprensibile, adesso?

Tra l'altro, dici, non credo che possiate entrare qua.

Lo dice lei.

Lo dico io.

E invece ci siamo, ridacchia, quasi, lo sbirro numero due. Su, svuotate le tasche.

Piovono sul tavolo accendini, matite. Andre tira fuori un altro dado, il suo d20 privato, di bronzo, quello per i tiri speciali. Lo sbirro numero tre lo prende in mano, lo guarda. Lo annusa, addirittura. Lo annusa! Il numero uno avanza a mezzi passi nella stanza, lato Silli-Paride, scruta fra i milioni di oggetti, nell'accumulo di cose oltre ogni misura, si sofferma sul disegno di un baphomet su una scheda, soppesa l'urna dei lapis, cerca la radice del perturbante o forse pensa a che razza di lavoro sarebbe tentare di perquisire un simile macello, poi si ferma:

Santoni.indd 136 13/02/17 16:58

Va bene, basta così. Tutti in caserma.

Ma non abbiamo fatto niente!

Lo stabiliremo.

Ma scherzate? Il Bollo si agita.

A nulla valgono, a quel punto, le proteste di Tiziano, anzi fanno peggio. Cosa nascondono questi? Se aleggiava un dubbio, ora non ve ne sono. Ora, davvero, quel che resta della stanza, il Bollo, il Paride, il Silli, Andre, Leia, Tiziano e naturalmente il dungeon master, devono alzare le mani alla realtà: il Nulla è arrivato, se li prende.

Cresce, cresce e dilaga sempre più, se mai si può dire che il Nulla cresce. Tutti gli altri sono fuggiti per tempo, ma noi non volevamo abbandonare la nostra terra. E così ci ha colti nella notte e ha fatto di noi ciò che ora tu hai davanti agli occhi.

Se li prende per un po': notte in caserma, l'interrogatorio. Non si capisce se l'hanno presa per una bisca, o cosa. Venite convocati uno per volta e interrogati, non gli importa se tutto si concluderà con un verbale a vuoto.

Mentre il Bollo, una lampada puntata in faccia come nell'imitazione provinciale di una realtà che esiste solo nel film, tenta di spiegare al maresciallo la funzione del dungeon master e il modo in cui il tiro di un d20 stabilisce se un'azione è andata a buon fine, vi guardate, un po' amareggiati e un po' divertiti, ma soprattutto provati, nella sala d'aspetto trasformata in guardina.

Il Bollo rientra. Chiamano te. Com'è andata, gli chiedi mentre ti alzi dalla poltroncina.

Che non è un gioco d'azzardo ce l'ho fatta a spiegarglielo. Sul fatto che non vince nessuno, ho avuto difficoltà.

Tiziano tace.

Il Silli: ho scelto proprio un bel giorno per tornare a giocare... Fammi chiamare a casa, va'...

Andre: bisognava continuare a giocare nel bunker, io l'ho sempre detto.

Santoni.indd 137 13/02/17 16:58

Leia dice Ma mandateci via e basta, è ridicolo.

C'è pure una donna incinta, dice il Paride.

La guardia non risponde.

Senti, ti fa il Bollo mentre vi incrociate, ma martedì prossimo si gioca?

Santoni.indd 138 13/02/17 16:58

In ogni caso non abbandonate mai il tavolo da gioco,
perché il giorno che lo farete la festa sarà finita
e sarete diventati inesorabilmente vecchi.

F. Dostoevskij

Santoni.indd 139 13/02/17 16:58

Santoni.indd 140 13/02/17 16:58

Nel frattempo, in un altro garage, in un'altra cantina, in un'altra stanza profonda, ragazzi membri della Midwest Military Simulation Association, associazione di Minneapolis dedita ai wargame, si ritrovano per simulare battaglie storiche. Tra una partita e l'altra, uno dei più attivi, Dave Arneson, resta colpito dalle idee di un giocatore più schivo e occasionale, Dave Wesely, che da un po' di tempo ha introdotto nelle sue partite il giocatore-arbitro di *War Chess*, e fa utilizzare ai giocatori singoli personaggi invece di unità, in un regolamento aperto in cui si può tentare qualunque tipo di azione. Il suo *Braunstein*, per quanto sia ancora un gioco di battaglie napoleoniche, è il proto-gioco di ruolo, e Arneson ne fa propri tutti i concetti chiave. Capita poi che un giorno, proprio nello svolgimento delle funzioni di arbitro, Arneson permetta a un druido bretone di lanciare un incantesimo contro un elefante da guerra romano. Alcuni giocatori ridono, altri protestano. Nella sua testa, invece, scatta qualcosa. È il 1970 quando, dopo settimane di lavoro frenetico e segreto, invita gli altri membri dell'associazione nella propria cantina. Sul tavolo c'è il modellino di una cittadella. Questa è Blackmoor, dice Dave, introducendo la prima ambientazione in cui i giocatori avrebbero interpretato singoli personaggi in un contesto fantasy.

Intanto, in un'altra cantina, a Lake Geneva, Gary Gygax, figlio di immigrati svizzeri e appassionato di fantasy (sarà anche l'ideatore della Gen-Con, la prima e più grande convention dell'industria del gaming), organizza a sua volta sessioni di wargame e sviluppa un proprio sistema di regole, *Chainmail*, improntato proprio sullo scontro uno contro uno. A [redacted] giocando a carta-forbice-sasso: non [redacted] e. Quando Arneson giunge a Lake Geneva per la Gen-Con e incontra Gygax, si innesca la fusione decisiva. *Braunstein* e Blackmoor incontrano *Chainmail*: ambientazione, master e personaggi scoprono tiri per colpire, caratteristiche e punti ferita; la fantasia incontra la griglia regolatrice, la griglia incontra le possibilità sfrenate

Santoni.indd 141 13/02/17 16:58

dell'immaginazione. Di lì a qualche anno nasce *Fantasy Game*, il prototipo di *Dungeons & Dragons*. Manca ancora un passaggio: mentre Gygax affina le regole e le amplia oltre la semplice gestione degli scontri, Dave ha l'intuizione finale. I personaggi usati oggi, e rimasti vivi, sarebbero stati usati nella sessione successiva e avrebbero conservato memoria e esperienza; i mostri uccisi oggi avrebbero ingombrato la stanza coi loro cadaveri quando i giocatori sarebbero tornati al tavolo; la spada magica trovata dal guerriero oggi sarebbe stata ancora in suo possesso la settimana successiva. Così come le monete del tesoro dei mostri. E se provassimo a *uscire* per spenderle, tutte queste monete? Fuori dal dungeon non è forse logico pensare che ci sia una città? E intorno alla città non ci sono forse campi, boschi, colline, le terre selvagge, il mondo..? Due anni di playtesting più tardi, ecco *Dungeons & Dragons*. La Avalon Hill, principale editore di wargames, lo rifiuta. Arneson e Gygax devono ricorrere a prestiti e soci: stimano di poter vendere fino a cinquantamila copie. Il primo anno ne vendono quttrocento. Dieci anni dopo, le vendite sarebbero state di settecentocinquantamila unità l'anno[22]. Uno degli acquirenti sarà un ragazzo inglese cresciuto in Texas, Richard Garriott...

Ed eccoci a Nassau Bay, nell'hinterland di Houston, Texas. Come la tua, la stanza profonda della famiglia Garriott è anche un deposito, ed è quindi piena di oggetti, spesso particolari: ovunque marchingegni, pannelli cromati e modellini di sonde e navicelle; in fondo, nell'angolo a sinistra, una tuta da astronauta. Il padre di Richard lavora alla NASA, è quell'Owen Garriott che con la missione Skylab 3 ha rotto il record di permanenza di un uomo nello spazio.

Richard, fresco di lettura del *Signore degli anelli*, scopre

[22] Si stima che nel picco di metà anni ottanta ci fossero dieci milioni di giocatori di ruolo (oggi sarebbero circa la metà). Dal '74, hanno giocato circa trenta milioni di persone. Sei giocatori a gruppo in media – cinque milioni di stanze profonde.

Santoni.indd 142 13/02/17 16:58

Dungeons & Dragons a scuola. È il 1975. Crea un gruppo e fa il master per un po', mentre già altre cose, altre macchine attirano la sua attenzione: i computer, da cui era rimasto affascinato da bambino, visitando il posto di lavoro del padre. Convince il preside a fargli usare il PC della scuola, poi il padre a farsi comprare un Apple II. *D&D* è diffuso anche negli ambienti dei programmatori e Garriott vuole unire le due cose. Scrive, in BASIC, *Akalabeth*, il primo videogioco ambientato in un dungeon visto in prima persona. Nei primi mesi di vita vende cinque copie. Poi, trentamila. Il liceo finisce, il gruppo di *D&D* si disperde. Garriott continua con i videogiochi, fonda una sua casa di produzione. Da *Akalabeth* nasce *Ultima*, che arriva fino al nono episodio e la sua Origin Systems da piccola squadra di appassionati diventa una realtà importante della nascente industria videoludica.

Garriott, che ha introdotto nei videogame concetti familiari ai giocatori di ruolo ma mai visti al computer, come le scelte morali, pensa già oltre. Lo irrita il fatto che i giochi non possano riprodurre le interazioni sociali e crede che Internet possa risolvere la questione. È il '94 quando lo troviamo nell'ufficio dell'amministratore delegato della Electronic Arts, colosso del settore. Cerca di spiegargli le sue ragioni, ma quello è perentorio: i giochi online non hanno futuro. Garriott si rassegna allora a far sviluppare *Ultima Online* alla sua Origin Systems. Nel giro di un anno raggiunge centomila iscritti. Venti anni dopo, gli utenti di giochi online nel mondo sono un miliardo.

Santoni.indd 143 13/02/17 16:58

Santoni.indd 144 13/02/17 16:58

... Quando s'era piccini,
si stava da i' sindaco,
i' mi cugino, mi caricava su un traboga
e me la facevo addosso.
Leia, mi dice'a, tienti forte
e borda di sotto.
In Pratomagno, là sì che stai a cinci sciolto.
La sera si gioca di ruolo
e d'inverno si scende in valle...

Santoni.indd 145 13/02/17 16:58

Santoni.indd 146 13/02/17 16:58

RINGRAZIAMENTI

Per i consigli preziosi: Andrea, Beniamino e Luca, veri fratelli maggiori di chiunque in Italia abbia mai lanciato un dado da venti.

Per la revisione: Anna, Christian, Edoardo, Federico, Francesco, Gianluca, Giuseppe, Gregorio, Sergio, Veronica.

Per la revisione *e* due idee risolutive: Juliette.

Per il Sindarin: Roberto.

... e soprattutto: Babi, Birox, Buta, Cermi, Chiappo, Dado, Dosi, Fede, Gelsi, Kappa, Macu, Mauro, Michele, Passeri, Piero, Sa, Sanna, Shiva, Sorry, Sue, Tassi, Torre, Willy, e tutti coloro che almeno una volta sono scesi sotto.

Santoni.indd 147 13/02/17 16:58

BIBLIOGRAFIA

Angiolino Andrea, Giuliano Luca, Sidoti Beniamino, *Inventare destini*, La Meridiana, Molfetta 2003.

Angiolino Andrea, Sidoti Beniamino, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna 2010.

Areni Alessandra, Giuliano Luca, *La maschera e il volto*, Proxima, Roma 1992.

Borland John, King Brad, *Dungeons & Dreamers*, McGraw-Hill/Osborne, New York 2003.

Bowman Sarah Lynne, *The Functions of Role-Playing Games*, McFarland & Co, Jefferson (NC) 2010.

Byers Andrew, Crocco Francesco, *The Role Playing Society*, McFarland & Co, Jefferson (NC) 2016.

Ewalt David, *Of Dice and Men*, Scribner, New York-London-Toronto-Sydney-New Delhi 2013.

La Farge Paul, *Destroy All Monsters*, in *The Believer*, vol. 4, no. 7, settembre 2006.

Livingstone Ian, *Giocare a dadi col drago*, Longanesi, Milano 1986.

Robichaud Christopher (a cura di), *Dungeons & Dragons and Philosophy*, Wiley-Blackwell, Hoboken (NJ) 2014.

Turner Victor, *Il processo rituale*, Morcelliana, Brescia 2001.

Witwer Michael, *Empire of Imagination*, Bloomsbury, London-Oxford-New York-New Delhi-Sydney 2015.

Santoni.indd 148 13/02/17 16:58

NOTE DELL'AUTORE

La citazione a pp. 62-63 è tratta da Cormac McCarthy, *La strada*, Einaudi, Torino 2007; quella a p. 131 da Mircea Cărtărescu, *Abbacinante. L'ala sinistra*, Voland, Roma 2008; quella a p. 137 da Michael Ende, *La storia infinita*, Longanesi, Milano 1981; l'idea di Prada Marfa la devo a Giorgio Vasta e Ramak Fazel e al loro *Absolutely nothing. Storie e sparizioni nei deserti americani*, Quodlibet/Humboldt, Macerata-Milano 2016.

Gli estratti alle pp. 88-90 sono ripresi da articoli reali relativi a un caso analogo avvenuto a Spinea nel 1996 e raccolti dal gruppo GdR2 fondato da Beniamino Sidoti e Luca Giuliano (consultabili su www.grd2.org).

Questo libro è un'opera di fiction; alcuni luoghi sono stati modificati o ibridati per esigenze drammaturgiche.

Santoni.indd 149 13/02/17 16:58

Santoni.indd 150 13/02/17 16:58

INDICE DEL VOLUME

LA STANZA PROFONDA **1**

Ringraziamenti **147**

Bibliografia **148**

Note dell'autore **149**

Santoni.indd 151 13/02/17 16:58

Santoni.indd 152 13/02/17 16:58

Santoni.indd 153 13/02/17 16:58

Annotazioni

Santoni.indd 154 13/02/17 16:58

Santoni.indd 155 13/02/17 16:58

Santoni.indd 156 13/02/17 16:58